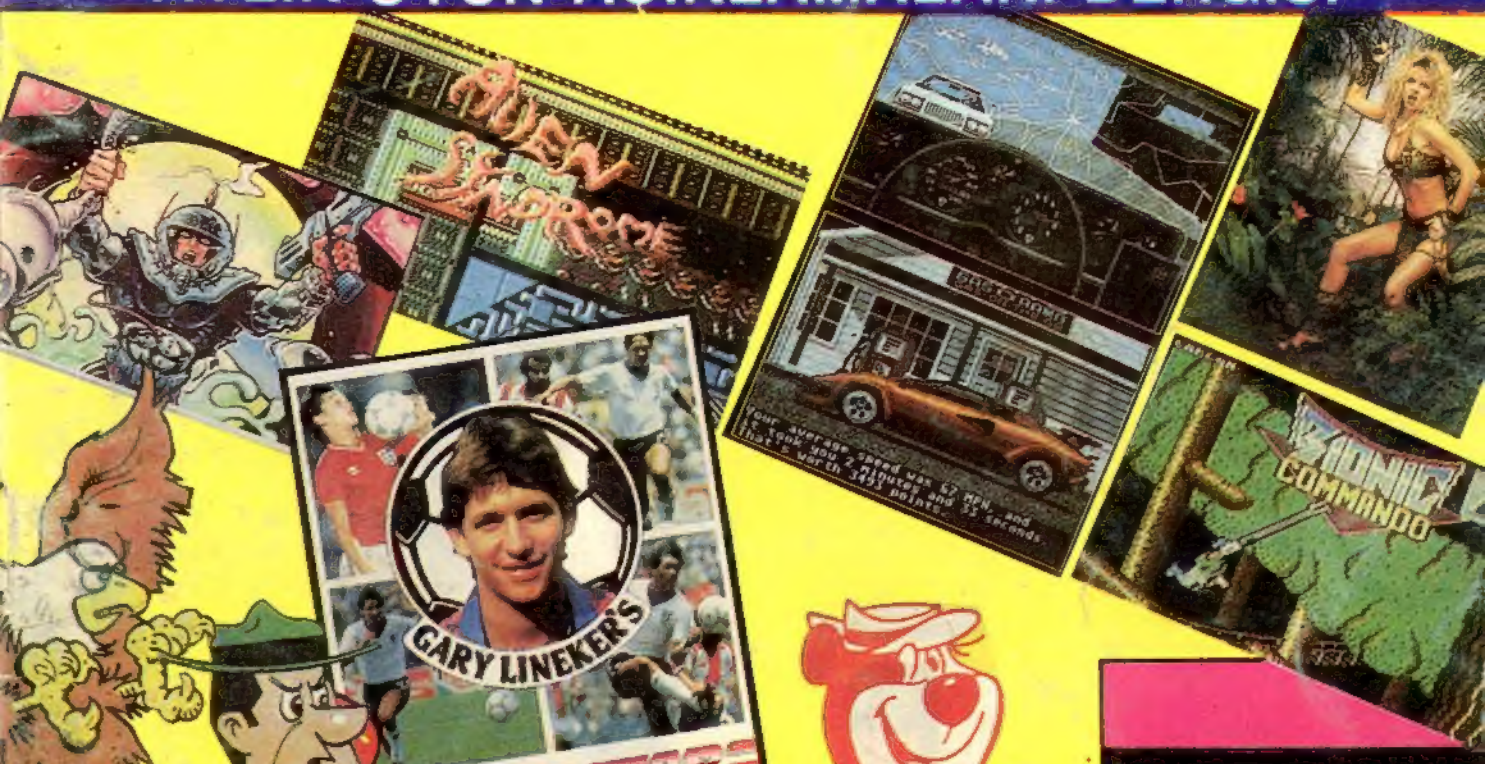
ağustos '88
YIL:1 SAYI:5

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ



1000 TL
(KDV Dahil)

ayın
can alıcı
oyunları
36 SAYFA

NİSAN 1988

1	MEAN STREAK
2	OUT RUN
3	TEST DRIVE
4	RENEGADE
5	TRANTOR
6	TRAP DOOR II
7	MANIAC MANSION
8	RASTAN
9	BUGGY BOY
10	720°
11	INTERNATIONAL KARATE +
12	COMBAT SCHOOL
13	TRAZ
14	SUPERSTAR SOCCER
15	SKATE OR DIE
16	WINTER OLYMPIAD 88
17	KIKSTART II
18	PLATOON
19	TERRAMEX
20	DEFLEKTOR

MAYIS 1988

1	SUPERSTAR SOCCER
2	AIRBORNE RANGER
3	OUT RUN
4	IMPOSSIBLE MISSION II
5	BUGGY BOY
6	WINTER OLYMPIAD 88
7	PIRATES
8	TEST DRIVE
9	PLATOON
10	PREDATOR
11	COMBAT SCHOOL
12	SAMURAI WARRIOR
13	MASTERS OF UNIVERSE
14	DEFENDER OF CROWN
15	ACTION FORCE
16	THE TRAIN
17	MEAN STREAK
18	TRANTOR
19	ROAD WARS
20	POWER AT SEA

HAZİRAN 1988

1	SUPERSTAR SOCCER
2	SAMURAI WARRIOR
3	TARGET RENEGADE
4	TETRIS
5	PIRATES
6	IKARI WARRIORS
7	PREDATOR
8	THE TRAİN
9	DEFENDER OF CROWN
10	IMPOSSIBLE MISSION II
11	RASTAN
12	IRON HORSE
13	SUPER HANG-ON
14	COMBAT SCHOOL
15	MATCH DAY II
16	PLATOON
17	RIMRUNNER
18	TRANTOR
19	TRAZ
20	SINBAD

İLK YİRMİ

BU AYKİ YERİ	GEÇEN AYKİ YERİ	PROGRAM İSMİ	PUANI
1	•	FOOTBALL MANAGER II	71
2	17	FLINTSTONES	60
3	1	TEST DRIVE	57
4	4	SUPERSTAR SOCCER	46
5	5	PIRATES	45
6	•	SKATE CRAZY	44
7	•	STEALTH FIGHTER	43
8	•	BIONIC COMMANDOS	41
9	3	SAMURAI WARRIOR	40
10	•	SKATE OR DIE	38
11	7	DEFENDER OF THE CROWN	35
12	19	AIRBORNE RANGER	30
13	2	PREDATOR	29
14	9	TETRIS	24
15	•	DREAM WARRIOR	23
16	•	STRIP POKER II	22
17	6	IKARI WARRIORS	18
18	•	STREET FIGHTER	17
19	•	IMPOSSIBLE MISSION II	16
20	•	FRIGHTMARE	15

TEMMUZ 1988

1	TEST DRIVE
2	PREDATOR
3	SAMURAI WARRIOR
4	SUPERSTAR SOCCER
5	PIRATES
6	IKARI WARRIORS
7	DEFENDER OF CROWN
8	TARGET RENEGADE
9	TETRIS
10	I.O.
11	MASTERS OF UNIVERSE
12	IRON HORSE
13	SUPER HANG-ON
14	A.T.F.
15	GUTZ
16	BLACK LAMP
17	FLINTSTONES
18	VIXEN
19	AIRBORNE RANGER
20	TRAZ

Dergimizin bundan evvelki sayılarına sahip olamayanlar için bu ayın en çok satan yirmi oyunun yer aldığı listeyle beraber son dört ayın listelerini de yayınlıyoruz.
Görüldüğü gibi bazı oyunların listeye girmesiyle çıkması bir olduğu gibi, bazıları ise daha uzun süre listeleri zorlayabiliyor.

Bu ayki duruma baktığımızda ise şunları görüyoruz: Football Manager II, Skate Crazy ve Bionic Commandos Türkiye'ye gelir gelmez listede baş sıralara yerleştiler. Önümüzdeki ay da yerlerini koruyacağa benziyorlar. Superstar Soccer ve Pirates eski sayılabilecek oyunlar olmasına rağmen aylardır yerlerini muhafaza ediyorlar. Predator ve Tetris alt sıralara doğru inerlerken, Skate or Die ve Impossible Mission II kaset versiyonlarıyla listeleri halâ zorluyorlar.

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
TAYFUN TÖZEN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Yayın Danışmanı
REFET OKTAN
Yayın Kurulu
REFET OKTAN
TAYFUN TÖZEN
AHMET YILDIRIM
ABDURRAHMAN PALA
Dr. OSMAN SAYHAN
RASİM MİNGÜ
ERKUT ERYAYAR
UFUK METİN
İlân Rezervasyonları için Telefon
160 82 11
Katkıda Bulunanlar
HAKAN TİRALİ
CENGİZ ÖNCÜ
CÜNEYT OKTAN
MERT GÖKKAYA

İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
TELEFONLAR
160 82 11 - 158 81 81
Yayına hazırlayan - Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM ELEKTRONİK DİZGİ
Renkayrımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Tire Filmler
ÖZ GRAFİK
Baskı
ALNER OFSET

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli	750.000.+K.D.V.
Ön ve arka iç kapaklar	600.000.+K.D.V.
İç sayfalar Renkli	400.000.+K.D.V.
İç sayfalar Siyah-Beyaz	300.000.+K.D.V

İlanların renkayrımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renkayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

Yaz aylarının şu sıcak günlerinde yine sizlere tatilde, tatile gidemeyenleriniz için evinde, güzel dakika ve saatler geçirmenize imkân sağlayacak oyunlarla karşınızdayız.

Bu sayımızda iki önemli özellik var.. **"Daha çok oyuna yer vermek"** bunlardan birisi... Ancak tabii dergimizin hacmi buna pek izin vermek istemiyor onun için gelecek sayımızdan itibaren iki kat büyüyor ve size daha geniş ve daha düzenli, derli toplu bir dergi sunmayı amaçlıyoruz.

Yeri gelmişken, iki katına yükselen dergimiz gelecek sayımızdan itibaren bir miktar zam yapacak.. Ancak bu ayki dergimizin içinde yayınladığımız abone formunu doldurmak ve 12.000 TL'yi banka hesap numarasına yatırmanız halinde bu zamdan etkilenmeyecek ve dergiyi bir yıl daha eski fiatı üzerinden sahip olma şansına ereceksiniz. Ancak bunun için önümüzde sadece bu ay abone olma şansı var.. Sonra söylemediniz demeyin..

İkinci önemli özelliğimiz ise, sizden gelen yoğun talepler karşısında dergimizin büyük eksikliği saydığımız Adventure'lere başladık. Bu köşeyi yayın kurulumuz üyesi Ahmet Yıldırım Abiniz yürütecek ve orada sizlere faydalı olmaya çalışacak. Ancak dergimizin baştan beri savunduğu dergi ile bütünleşmek kavramını Adventure'ler konusunda Ahmet Abinizle de sağlayacağınız inancındayım. Adventure köşesine yazabilecek, ipucu gönderebilecek, takıldığınız bölümler için mektupla bilgi isteyebileceksiniz. Daha iyi daha güzel bir dergi için elele...

Hepinize bol klavyeler ve iyi tatiller diliyorum.

Abdurrahman PALA

İçindekiler

TEST DRIVE.....6
YOGI BEAR.....7
EIDOLON..... 8-9
KILLED UNTIL DEATH..... 11-12
F-15..... 13
SUPER HANG ON..... 14
GUNSMOKE..... 14-15
VIXEN..... 15
GUTZ..... 16
FREDDY HARDEST..... 18
ALIEN SYNDROME..... 19
BIONIC COMMANDOS..... 20
THE GREAT ESCAPE..... 23-24
IRON HORSE..... 24
HERCULES..... 25
DARKSYDE..... 25
SUPERSTAR SOCCER..... 25-26
ADVENTURE YARIŞMA..... 30
ADVENTURE KÖŞESİ..... 31-32-33
DEFENDER OF THE CROWN..... 34

İLÂN İNDEKSİ

COMPUTERLAND..... 9
O-BİKS..... 10
TAYLAN TİCARET..... 12
LAÇİNSOFT..... 17
OSAM..... 21
EMİN BİLGİSAYAR..... 22
TETİKLER DIŞ TİCARET..... 22
SKY ELEKTRONİK..... 27
PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ..... 28
VİOLET..... 28
EMEK ELEKTRONİK..... 28
TOSHIBA..... 35
BELDESAN..... 36

Haberler

COMMODORE SOFTWARE' DESTEK...

Commodere firması Seul'88 Olimpiyatlarının yapılacağı günlerde Olimpiyat konulu 10 oyunu Commodore'culara Soft Ware desteği olması için piyasaya çıkaracak.

Genelde Olimpiyat ağırlıklı oyunlardan oluşacak olan paket için hazırlıkların son aşamasında olduğu ve bu ay içinde piyasaya verileceği açıklandı.

SUPERMEN II GELİYOR

1985 yılında yapılan ve büyük ilgi gören SUPERMEN'in yeni bir serüveni "SUPERMEN II" olarak piyasaya verilmeye hazırlanıyor. Birincisi büyük ilgi gören Süpermen'in ikinci defa yapılacak olan bu ikincisi birincisinden pek farklı değil.. Ancak bu türü sevenler yine de ilgiyle bekleyecektir sanırız.

PSYGNOSIS 64'E AKTARILDI

AMIGA'cılar arasında büyük ilgi gören **MINDFIGHTER** adlı oyun kaseti veya disketi ile değil, kaset veya disket yanında 160 sayfayı bulan Romanı ile birlikte satılmaya başlandı. Bu konudaki ilk uygulama olan olayın Avrupa'da nasıl bir tepki göreceği merak konusu.. Oyunun konusu ise korku... İsterseniz oynuyor isterseniz romanın okuyorsunuz.

64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhıye 06410 ANKARA Tel: 133 25 07

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 07050 ANTALYA Tel: 12 12 07

BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT yanı Işınlı sok. 5/B BALIKESİR

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş Bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08

EKİM-2-ELEKTRONİK
Esnaf Sarayı Kat: 3 No: A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06

ABDİ TİCARET
Hürriyet cad. 2/D GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 226

SIRÇASARAY
Namık Kemal cad. 52/A İSKENDERUN Tel: 140 41

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
İslice mah. Adaş sok. 24/B UŞAK Tel: 148 07

KARTAL TİCARET
Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 170 93

TEKFON
F.Fevzioğlu cad. Şahabiye mah. 40 KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58

OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97

İSTANBUL

BİMOMAK LTD. ŞTİ.
Mebusan Yokuşu SSK İşhanı 220 Fındıklı Tel: 143 63 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 Fındıkzade Tel: 586 67 79

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 Beşiktaş Tel: 161 30 96

ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280 Üst Göztepe-Erenköy Tel: 360 63 92

EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 Fındıkzade Tel: 523 11 40 - 525 47 52

FERBİ ELEKTRONİK LTD. ŞTİ.
Gruba Hüseyinağa mah. Hasanpaşa Çeşme sok. 12/B Aksaray
Tel: 524 70 51 - 533 81 83

GÖGE ADİ KOM. ŞTİ
Söğütçeşme cad. 129/70 Kadıköy Tel: 336 60 54 - 345 06 78

KADIKÖY BİLGİSAYAR
Mühürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı Kadıköy Tel: 345 06 78

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 Üsküdar Tel: 342 62 61

KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A Beşiktaş Tel: 161 65 87

MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 Erenköy Tel: 356 44 79

MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 Moda Tel: 336 09 16

OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 Bakırköy Tel: 583 72 46

ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Asım sok. 34/A Çapa Tel: 587 72 03

PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemiz Ap. 209/8 Selâmiçeşme Tel: 336 58 89

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Halitağa cad. Ekşioğlu İşhanı 21 Altıyol-Kadıköy Tel: 338 30 25

SKY ELEKTRONİK
Valikonağı cad. Konak Pasajı 109 Kı 1/38 Nişantaşı Tel: 148 43 83
Ebu Ziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 Bakırköy Tel: 583 54 03
Mimar Kemalettin cad. 37/1 Sirkeci Tel: 326 58 37

SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 Kadıköy Tel: 346 24 00

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu İşhanı 3/54 Kadıköy
Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 Şaşkınbakkal Tel: 355 13 87

İZMİR

BARIŞ BİLGİ İŞLEM
857 sokak Anadolu Pasajı 17/A No: 10 Konak Tel: 25 90 73

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sokak 9/2 Karşıyaka Tel: 23 33 48

PHOENIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu Pasajı 33 Hatay Tel: 31 95 03

TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sokak 52/A Karşıyaka Tel: 68 14 00

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.
Gaziosmanpaşa Bulvarı 38/B Çankaya Tel: 14 08 82

KATILIM FORMU

64'ler dergisi abonelerine Abone Kartları'nı ibraz etmeleri şartıyla Prensipler'im (İz) dahilinde belli bir miktar indirim yapmayı Kabul ediyorum (uz)

İndirim yapmayı kabul eden Müessese'nin

Ünvanı.....
Adresi.....
Telefonu.....
Ağırlıklı konusu.....
Yetkilisinin imzası (Veya kaşesi).....
.....
.....

ÖNEMLİ NOT

64'Ler dergisi abonelerine tenzilat yapmak ve bu sütunlarda isim ad ve adreslerinin yayınlanmasını isteyen Bilgisayarcı Arkadaşlarımızın aşağıdaki formu doldurarak bize kaşeleyip göndermeleri şarttır. Aksi takdirde burada isimlerini yayınlamamız mümkün olmamaktadır. Bilgilerinize sunulur.

İşte sizi saatlerce, ya da günlerce ekran başına hapsedecek bir oyun.. TEST DRIVE...

Oyunumuzun başında Porsche'sine binmiş bir sürücü, camını açarak sizi selamlıyor, ve motorlarını çalıştırıp ekranı terk ediyor. Bundan sonra sıra kullanacağınız arabayı seçmekte.. Burada beş adet arabadan birini seçiyorsunuz. Bunlar, PORSCHE 911 TURBO, LAMBORGHINI, FERRARI TESTORASSO, LOTUS ESPRIT TURBO ve CORVETTE'dir.

Ekranın üstünde araçların resimlerini, ekranın altında ise teknik özelliklerini görebilirsiniz. Ekrandaki arabayı değiştirmek için joystick'inizi ileri itmeniz gerekiyor. Buradaki en iyi iki araba FERRARI ve LAMBORGHINI.. Bunlarla hem yüksek hıza ulaşabilir, hemde keskin virajları daha kolay dönebilirsiniz. Bu aşamadan sonra seçtiğiniz arabanın içindeki sürücü arabanın kapısını ya da camını açarak selamlıyor. Daha sonra da oyun başlıyor.

Oyunda ekrandan arabanın ön panelini, yani göstergelerini, ve camından da dışarıyı görebilirsiniz. Alttaki göstergelerde de hızınızı ve motor devrinizi test edebilirsiniz. Hızınızı ve motor devrinizi kontrol etmenin bir başka yoluda "V" tuşuna basarak ekrana bir başka gösterge daha çıkarmaktır. Bu arada üstteki pencereden de karşıdan gelmekte olan arabaları ve dikiz aynasındanda polis arabasının peşinize düşüp düşmediğini görebilirsiniz.. Ekranda iki ayrı yol var. Bunlar biri gidiş öteki de geliş. Karşıdan araba gelirken kendi yolunuzdan çıkmayın ve araba sollarken öteki yola iyice girin çünkü ufak bir hata bir hakkınızın yanmasına yol açabilir.

Arabanızı hareket ettirebilmek için ilk önce vitesi birinci vitese takıp, joystick'inizi ileri itiyorsunuz. (Vites değiştirmek için ateş tuşunu basılı tutarken joystick'inizi ileri itiyorsunuz) Vites değiştirirken ekranın sağ altında bir vites kolu beliriyor ve vitesi değiştirdikten sonra da kayboluyor. Vites kolunun devamlı ekranda kalmasını istiyorsanız "*" tuşuna basarak bunu sağlayabilirsiniz. Oyunda joystick'inizi geri çekerek yavaşlayabilirsiniz. Araba hızlandıkça motorun devride artıyor ve devir çok yükselince motor patlıyor. Motoru patlatırsanız 4 hakkımızdan birini kaybediyorsunuz. Mesela motorun patlama noktası LAMBORGHINI'de 8800 rpm iken LOTUS'da 800 rpm. Motorun patlamasını önlemek için devir artıp, patlama noktasına bir kaç yüz rpm kaldığında vitesi değiştirin. Yolda giderken vites değiştirmek için ateşlemeye kısa bir süre basmak yeterli.. Bu arada ilerlerken diğer arabalarada dikkat etmelisiniz. Çünkü bazen bir arabayı sollarken, karşı yönden gelmekte olan başka bir aracın ya da kamyonun altına girebilirsiniz. Virajlarda ise hızınızı azaltmalısınız. Ama eğer yüksek skorlar elde etmek istiyorsanız, hızlı gidin ve bölüm sonundaki benzinciye daha çabuk ulaşın.. Fakat böyle yaparken, uçurumdan aşağı yuvarlanabilir, kaza yaparak hakkınızı kaybedebilirsiniz. Yol kenarındaki hız limitlerine uymazsanız, polis arabası sizi kovalamaya başlıyor. O zaman iki seçeneğiniz var. Ya kaçacaksınız, ya da ceza kesilmesine razı olacaksınız. Çok hızlanır ve dikkatlice arabanızı kullanmayı başarırsanız kaçabiliyorsunuz. Ancak polis aracı sizi geçer önünüze park ederse sakın ona çarpmayın. Çünkü çarpınca ne kadar hakkınız olursa olsun oyun bitiyor. Polis aracı park ettikten sonra sollayarak kaçarsanız bir süre sonra sizin arabanızın direksiyonu kilitleniyor. Dolayısıyla kurtulma şansınız yok. Onun için polis otosu sizi geçer yolun sağına park ederse sizde park edin ve ceza kesmesine razı olun.. Eğer ilk benzinciye ulaşamazsanız hiç bir skor elde edemiyorsunuz..

Oyunda her benzincinin ayrı bir ismi olması ve her arabanın ön panelinin göz kamaştırıcı bir güzellikte çizilmesi oyuna ayrı bir renk katıyor.

Oyun gerçekten harika.. Bunun için fazla bir şey söylenemez. Zaten TEST DRIVE'ın liste başı olmasının izahı da bu...

YOGI BEAR

Oyunumuz tahmin ettiğiniz gibi küçük yaşlarda çizgi filmlerini izlediğimiz sevimli ayı Yogimiz ile ilgili... Oyunun başında Yogi'nin arkadaşı BOO-BOO'nun kötü bir avcı tarafından kaçırıldığını görüyorsunuz ve (Her zaman olduğu gibi) peşlerinde onu kurtarmaya gidiyorsunuz.

Oyuna gelince..

Oyun ekranı ikiye ayrılmış durumda.. Üstte Yogi'nin hareket ettiği bölüm ve altında ise size yardımcı olacak bir tablo mevcut.. Bu tablonun solunda Yogi'nin bir resmi var. Bu resim Yogi bir engelle çarpıştığı, zıpladığı veya kendisini kamufle ettiği zaman yavaş yavaş aşağı doğru batıyor. Ve iyice battığı zaman mevcut olan beş hakkınızdan birisini kaybediyorsunuz. Bundan başka BOO-BOO'nun kapatıldığı kafese olan uzaklığı gösteren bir sayac ve altında da kafese kapatılmış olan BOO-BOO'nun resmi var.. En sağda ise gözünüze bir takvim çarpacak.. Bu takvim oyundaki skorunuz yerine geçiyor. Ve günler ocaktan itibaren birer birer artıyor.

YOGİ'yi görevi esnasında çeşitli zorluklar bekliyor. Bunlar ilerlerken, önüne birden bire çıkan **kurbağalar, Yılanlar.** Birden bire patlayan **artezyenler Arılar** ve de **göller..** Eğer ilerlerken, bir kamptan geçerseniz, kamp sahibi sizi kovduğu için kaçmak zorunda kalıyorsunuz. Eğer kamp sahibine yakalanırsanız bir hakkınız yanıyor. Onun için tabanları yağlayın ve kamp sahibine yakalanmayın.. Bunlardan başka balık tutan adamın oltasına park bekçisine, ve de geyiklere dikkat etmelisiniz. Tabii ki bir yılanın ya da çukurun üzerinden atlayabilir, sizi kovalayan bir düşmana karşı kendinizi kamufle etme yetenekleriniz var.. Ya da başınızı içeri çekerek arıların saldırısını etkisiz hale getiriyorsunuz. Kamufle olmak için joystick'inizi yukarı çekip, ateş tuşuna basmalısınız. Veya başınızı içeri çekmek için joystick'inizi aşağı itip ateş tuşuna basmalısınız. Her iki durumda da normale dönmek için o durumu gerektiren hareketin gereklerini bir defa daha yapıyorsunuz. Bunlardan başka yolda topladığınız piknik sepetleri Yogi'nin enerjisini artırıp, resmini yükseltecektir. Ayrıca yolda bulduğunuz şekerler Yogi'ye bir hak daha kazandıracaktır.

Bu arada mağaralar yolunuza devam edebilmek için oldukça kestirme bir yol.. Çünkü bir mağaraya girdiğinizde BOO-BOO'ya olan uzaklık 110 ise çıktığınızda 50'ye düşebiliyor. Bu da size büyük avantaj sağlıyor. Oyunu bitirmek için BOO-BOO'nun bulunduğu kafese ulaşmak ta yetmiyor. Burada kafes ile ev arasındaki taşlardan gidip, anahtarı almak gerekiyor. Giderken taşların üzerine basmanız şart.. Eğer yanlış bir hareket yaparsanız. Alarm çalıyor ve avcı ekranda beliriyor. Avcı'dan kaçmak için evin yanına saklanmak gerekli.. Çünkü avcı evin yanına gelmiyor. Ama pusuda bekleyerek sizin dışarı çıkışınızı gözlüyor. Çıktığınızda da sizi avlayabiliyor. Alarm çaldırmadan anahtarı alırsanız arkadaşınızı (Yani BOO-BOO'yu) hürriyete kavuşturdunuz demektir.

Grafik ve müzik olarak gerçekten güzel olan bu oyunu herkese tavsiye ederim.

HAKAN TİRALİ

THE EIDOLON

Yüzyıl kadar önce Dr. Josef Agon saygıdeğer bir bilim adamı ve araştırmacıydı. Viktorya stili malikânesinin dış dünyaya sımsıkı kapalı demir kapıları arasında Dr. Agon insan davranışları konusunda gelişmiş araştırmalar yapıyor görünüyordu. Fakat bu araştırmaların ve deneylerinin gerçek yapısı bugüne kadar bir sır olarak kalmıştı. Bazı bilim adamları doktorun bir dahi olduğunu öne sürerlerken bazıları da onu büyücülükle suçluyorlardı. Günün birinde Dr. Agon ortadan kayboldu. Yakınları malikâneyi alelacele terkettiler ve o demir kapılar bir daha açılmamak üzere kapandı.

Bir akşam Dr. Agon'un eski malikânesinin etrafında dolaşırken kapıyı aralık buldunuz. Merakınız korkunuza baskın geldi ve eski binanın gerçekten hayaletli olup olmadığına bizzat bakmaya karar verdiniz. Bir kapı bir başka kapı derken kendinizi yapıyı gezer buldunuz. Bir koridorun sonunda gizli bir geçit keşfettiniz. Uzakta gördüğünüz bir parıltı sizi yüzyıldan bu yana kullanılmayan bir merdivenden aşağıya inmeye itti. Ve kendinizi Dr. Agon laboratuvarında buldunuz. Çevreniz tozlu ve eski eşyalarla çevriliydi. Geniş bir cam yüzeyden yansıyan bir parıltı odayı aydınlatıyordu. Yaklaştınız ve kendinizi bir makinenin - bir zaman makinesinin - önünde buldunuz.

Daha sonra gözünüze Dr. Agon notlarını tuttuğu deri kaplı kalın günlüğü çarptı. Ve doktorun günü gününe tuttuğu notları okumaya başladınız. Kayıp krallıkla ilgili çeşitli buluşları ve maceraları sizi büyüledi. Adam gerçekten çılgının teki miydi yoksa bizimkine paralel bir dünya var mıydı?. Bunu öğrenmenin tek bir yolu vardı. Dr. Agon'un zaman makinesine bindiniz ve sağını solunu kurcalayarak nasıl çalıştığını keşfettiniz. Ve oyun işte burada başladı.

"SPACE" tuşuyla etraftaki ateş toplarını toplayabilirsiniz. 1-4 arası tuşlardan hangi renk ateş topu kullanacağınızı seçersiniz. Birinci levelda üç, ikinci levelda dört, üçüncü levelde beş ve dördüncü levelde altı adet ateş topuyla ejderhaları öldürebilir ve bir sonraki bölüme geçebilirsiniz.

The Eidolon yedi katlı mağarayla bir de çok yetenekli oyuncular için hazırlanmış sekizinci kattan oluşuyor. Her kat da kendi içinde birbirine geçilebilen yeraltı odalarından örülmüş bir ağ gibi. Siz ise, Dr. Agon'un otomobile benzeyen zaman makinesinin direksiyonuna geçmiş. Ön camdan ileriye bakmaktasınız.

Soldaki gösterge bulunduğunuz kattaki canavara yakınlığınızı gösteriyor. Geçen zamanı ortadaki saat gösteriyor. Saatin çevresindeki üçgenlerde bir tür pusula görevi yapmakta. Mağaranın içinde dolaştıkça üçgenler yanıp sönerken gittiğiniz yönü göstermekte. Bu odaları bir düzene göre dolaşmak isterseniz yardımcı olmakta.

Ayrıca saatin çevresinde dört renkli ateşküresi göstergeleri var. Son olarak da sol altta üç renkli elmas göstergesi bulunuyor. Eğer bir yaratığı yakalayıp onun gücüne sahip olduğunuzda o canavara ait olan mücevherin renginde ışık yanmakta.

The Eidolon'un ses efektleri oldukça etkileyici. Yüklenme sırasında çalan müzik bir korku ve gerilim atmosferi yaratmakta. Gezinmeye başladığınız zaman sanki bir otomobilin gürültüsü çıkmakta. Joystik ile hiçbir hareket vermediğiniz zaman ise araç olduğu yerde çalışan bir otomobile benzemekte. Çubuğu ileri ittikçe motor hızlanmakta. Isırgan kuşun kanat hışırtılarını, pervane canavarının döner kanadının sesini bile duyabilmektesiniz. Diğer gürültülere gelince, yakalanmak istenen ateşkürelerin hışırtısı, hedefini bulan atışların gümbürtüsü, eksilen enerjinin hırıltısı.... Kısacası ses efektleri oldukça başarılı ve grafiklerle bütünleşmekte.

Birkaç söz daha yaratıkların biçimleri Leanardo Da Vinci'nin eski izlerinden esinlenmiş. Uzun sözün kısası The Eidolon Lucas Film'in göz kamaştırıcı başarılarından biri daha.

Eidolon Stratejisi

Oyunun her seviyesinde saate karşı bir yarış içinde olduğunuzdan her labirentin bir haritasını çıkarın. Böylece yaratıkların nerede olduklarını çabucak bularak zaman kaybetmezsiniz. Bu yaratıkla karşılaştığınız zaman enerjinizi son kırıntısına kadar kullanarak onu alt etmeye çalışın. Hiçbir yaratığın yanınıza yaklaşıp enerjinizi almasına izin vermeyin.

Ayrıca her renkten ateşküresinin gücünü bilmekte yarar var. Kırmızılar en şiddetlileri, altın sarısı olanlar enerjinizi bitirirler, maviler zamanın ilerlemesini hızlandırırlar ve son olarak yeşilleri bir yaratığı başka bir biçime sokabilirler.

Herşeyin ötesinde oyun sırasında mantığınızı kullanın. Birinci seviyede ısırgan kuşu nasıl altettiğinizi hatırlayın. Ve ikinci seviye de aynı türden yaratığı benzer şekilde altetmeye çalışın. Sihirli ateşkürelerini aracınız yakıt depolayacak durumdaysa yakalamaya çalışın. Gereğince depolanamayan her türden enerji ebediyyen kaybedilmiş demektir.

Ve son olarak bir canavarla dövüşürken bunu mutlaka uzaktan yapın, yeteri kadar hızlı karar verebiliyorsanız canavarların ateş kürelerini yakalayarak onları enerjiye çevirerek artan gücünüzü onlara karşı kullanabilirsiniz.

AHMET YILDIRIM

C O M P U T E R L A N D

Commodore 64 ve Amiga 500-2000

- İş, eğitim ve oyun programları
- 10 ve 20 oyunluk süper paketler
- Kasette disket oyunları

Bayilikler verilecektir

- Amiga oyun, müzik ve grafik programları
- Amiga iş ve utility programları
- 64'ler oyun açıklamaları dergisi
- Kopyalama kartuşları

Oyun listemizi isteyiniz

- Joystick, disket ve kitap çeşitleri
- Bilgisayar toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Atari, MSX, Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Tüm yardımcı malzemeler

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4
Tel: 12 12 07 Antalya

Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.

Commodore 64, 128, Plus 4, C 16 ve VIC 20 için disk drive

395.000 TL (KDV dahil)

- Ağırlık: 1,7 kg
- Boyut: 76 x 171 x 269 mm
- Commodore 1541 Disk Drive ile %100 uyumludur

Commodore 64*cüler!

Disk 64 şimdi daha da süratli...

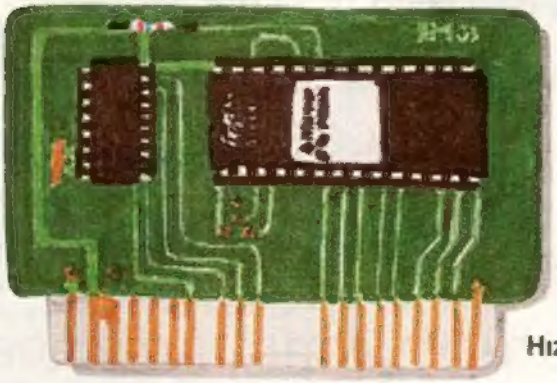
Kasetlerinizde istediğiniz programı bulmak için uğraşarak zaman kaybetmeyin.

disk 64* ile bilgisayarınızı daha süratli ve kolay çalıştırmanın rahatlığını yaşayın.

Piyasada bulunan benzerlerinden daha süratli ve güvenilir.

* Commodore 64, 128, Plus 4, C 16, VIC 20 Commodore Business Machines Inc.'in tescilli markasıdır.

6 AY GARANTİ



Hızlandırıcı Kart

Türkiye Mümessili: **TOPSTYLE Dış Ticaret A.Ş.** Tel: 555 36 93 - 555 67 65

Türkiye Genel Satıcısı: **OBİKS Büro Sistemleri A.Ş.** Kemeraltı Cad. Kemer Han 85/4 Karaköy - İstanbul Tel: 149 53 35 - 143 24 80

İstanbul: Bürotek A.Ş. 172 06 42 - 172 82 65 Emek Elektronik 523 11 40 - 525 47 52 Elektroform 525 59 49 Erseven Ltd. 153 63 03 Feral Mühendislik 167 57 43 King Pazarlama 147 15 10 Mikromak Ltd. 145 35 37 Sapa Pazarlama 526 66 66 - 512 07 75 Tetikler Dış Ticaret 334 99 94 **Adana:** Başar Ltd. (Ceyhan) 8730 - 8306 **Ankara:** Elektrotek Ltd. 118 75 09 Mikrokom Ltd. 126 98 98 - 167 12 67 **İzmir:** Uzman Koll. Şti. 19 82 00.

İşte yine Action-Adventura bir oyun sunuyoruz sizlere. 20'ye yakın ayrı ayrı senaryolardan oluşan bu oyunda görevinizi cinayetleri aydınlatmak. Arani Hercüles Pa rot olarak gizli ajan kimliği ile canilerin korkulu rüyası haline geliyor ve onların cinayet işlemesine imkan vermiyor. 20'ye yakın senaryo'nun her birinde siz korkusuz ajan rolünde ve oyundaki diğer tipler canı, kurban, şahıt olarak yer değiştirebiliyor. Senaryolar içindeki katiller ve kurbanlar aşağıda göstereceğimiz beş tipin içinde...

1. Agatha Maypole
2. Mike Stammer
3. Lord Peter Flimsey
4. Claudia Von Bulow
5. Sydney Meanstreet

Oyunun geçtiği mekanlar, karakterlerin odaları, sizin odanız kütüphane, balkon ve lobi.. Senaryo gereği karakterler buralarda buluşup, oyunu oluşturuyorlar. Sız bu karakterleri mavi renklerdeki siluetlerinden tanıyorsunuz

Oyunun ana senaryosu GARGOYLE otelinden bir araya gelen dünyaca ünlü beş yazarın arasında cinayete kurban gidecek olanı henüz kendisine komplo kurulmadan önce olayı aydınlığa çıkarmak ve katılın kimliğini tespit etmektedir

Oyuna başlamadan evvel sizden bir zorluk derecesi seçmeniz isteniyor. Bu seçiminizi yaptıktan sonra seçtiğiniz zorluk derecesine göre bir senaryo seçiyorsunuz. Bu aşamadan sonra oyuna başlıyorsunuz, Oyuna odanızdaki masada başlıyorsunuz. Ve sağ elinizi masanızın üzerindeki aletlerin üzerine koyarak seçim yapıyorsunuz. Mesela elinizi telefonun üzerine koyduğunuz zaman telefonla görüş-

[illegible] kişilere listesi ekranda beliriyor. Yine [illegible] çok olan seçenekleri ekranda görüyorsunuz. Bu arada unutmadan masanız üzerinde bulunan malzemeleri sayalım. Telefon, Not defteri, karakterler hakkında özlük dosyaları, "Survalance" seçeneği.. Bu sadece ikinci bölüme geçmenize yarıyor. Bu arada odanızın penceresi de çok önemli.. Pencereden ilginç grafikler izliyor, gece ve gündüzün oluşumunu pencerenizden anlıyorsunuz.

20 ayrı senaryonun ortak mantığı malzemeleri kullanarak, buluşmaları ve ipuçlarını birleştirerek kimin katil, kimin kurban, kimin şahıt olduğu konusunda araştırma yapmak.. Her senaryoya başlarken ilk işiniz karakterler ile ilgili dosyalardan bilgi edinmek olsun. Bu şekilde karakterlerin hüviyetini öğrenebilir, buna göre işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Daha sonra en önemli bölüm olan **"SURVALANCE"** bölümüne gelip, işinizin en önemli kısmına başlayabilirsiniz. Bu kısımda odalara girebilir, **"BREAK IN"**, odalardaki dinleme cihazları ve monitorlerden kişilerin uğraşlarını öğrenebilirsiniz. **"MONITOR"** konuşma kayıtları ve kendi kayıtlarınız için ise **"TAPE"** ile teypten oluşan konuşmaları dinleyebilirsiniz.

Araştırmaya başladığınız zaman odalara gizlice girmelisiniz. Onun için ise **"BREAK IN"** seçeneğini kullanacaksınız. Bu odalarda notlar, kişilere ait özellikler ve ipuçları bulacaksınız. Bu bulduklarınız, not defterinize geçirilecektir. Bunun gibi daha bir çok bilgiyi not defterinize geçirin. Zaten bunu bilgisayar kendiliğinden yapıyor. Yalnız odalara

TAYLAN TİCARET
BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

- **GÖGE KOM. ŞTİ.** Oyun, eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı
- **KİNG LİMİTED** Ürunleri Ege Bölgesi genel dağıtımı
  Final III - Multi Ice II ve diğer kartuşlar
  3.5 inch ve 5.25 inch disket kutuları
  Commodore adaptörler ve tüm bilgisayar yardımcı malzemeleri
- **EBONY BİLGİSAYAR EĞİTİM MERKEZİ** Ingilizce eğitim programları
  Ege bölgesi genel dağıtımı
- **64'ler DERGİSİ** Ege Bölgesi genel dağıtımı
- MSX - SINCLAIR - COMMODORE - AMSTRAD - ATARI
  Oyun, eğitim ve iş programları
  Disket oyunları ve kasette disket oyunları
- **Atari ve Commodore Işıklı Kalemler**
- Her marka **PC** ve **yazıcılar, Joystick'ler,** 3.5 inch ve 5.25 inch **disketler**

Tel: 14 08 82
İZMİR

64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

TOPTAN VE PERAKENDE

Gazi Osmanpaşa Bulvarı No: 38/B-1 1. Onur İşhanı Çankaya-İZMİR

girerken, size sorular sorulacaktır. Mesela filmlerde kullanılan yapay Kan'ın neden imal edıldığini soruyor eğer siz **"Çukulata şurubundan" "CHOCOLADE SYRUP"** derseniz içeri rahatlıkla girebilirsiniz. Eğer bilemezseniz yolunuzu yeşil kıyafet giymiş otel görevlisi tarafından kesiliyor. Bundan sonra bir daha belli bir süre bu odaya giremiyorsunuz. Ve yahutta içeride biri varsa kapı delığinden size bakıyor. O zaman bir süre için odaya girmeniz mümkün olmuyor.

Bundan sonra elde ettiğiniz buluşma notlarına göre o saatte randevu yerinize gıdın. Monitör veya teyp ile yaptığınız bu araştırma sırasında gittiğiniz odadakı kışilerin konuşma ve tavırlarını tetkik edin. Bu araştırmalara benzer bir çok araştırmayı yaptıktan sonra cinayetin asıl sebebini bulacaksınız. Bütün araştırmanızı bitirip, katilin kimlığini tespit ettikten sonra not defterinizi açın ve **"BREAK IN NOTES"** seçeneğine gelip, her kışinin odasındaki bütün özellikleri bir yere kaydedin. Artık katılın kımlığını öğrenmış durumdasınız. Ancak tamamen emin olmanız için telefona sarılıyor ve Katil ile kurbanın dışındakilere telefon etmeye başlıyorsunuz. Eğer ipuçlarından katılın kımlığını tespit edememiş ve ilk telefonu katile veya kurbana yapmış isenız, sorduğunuz soruların çoğuna doğru cevap alamayacaksınız. Bu yüzden telefon edeceğiniz kişiyi dikkatlice seçiniz. Telefon ettiğinizde karşınıza telefon ettiğiniz kişinin resmi çıkacaktır. Ayrıca altta iki seçenek var. Ilk seçenek karşılaştığınız kışıye soru sormak için, diğeri ise suçlamak içindir. Siz işe soru seçeneği ile başlayın. Bundan sonra karşınıza bir kac secenek daha cıkacaktır. bu seceneklerden bıri telefon ettiğiniz kişinin odası hakkındaki gerçek bilgiler. Eğer bunu bilemezseniz telefon yüzünüze kapanacaktır. Bilirseniz, karşınıza başka şeçenekler çıkacaktır. Bu seçeneklerle kişiye cinayetin olduğu yer, cınayet aleti, katıl ve kurban hakkında sorular sorabilirsiniz. Eğer sorduğunuz sorulara cevaplar kırmızı renkli verilmiş ise çözmek için boşuna uğraşmayın. Çünkü bunlar sizi yanıltmak içindir. Eğer cevap sarı renkli ise sorduğunuz sorunun cevabı doğrudur. Ona göre tavır alın.. Sizin her doğru sorunuza karşılık muhataplarınızın yüz hatları ve mimikleri değişiyor. Bu da oyuna ayrı bir estetik katıyor. Eğer katılı bulmuş isenız, hıç vakit kaybetmeden katılı aramaya başlayın. Daha sonra ikinci seçeneği seçerek, onu suçlayın, ve Ona herşeyi yani cınayetle ilgili bildiklerinizi anlatın. Eğer yanlış anlatırsanız, telefon yüzünüze kapanacak, odanızdan size doğru yönelen tabancayı farkedeceksınız. Ve oyun sizin için bitecektir. Eğer her şeyi doğru olarak bılırseniz, katıl size cınayeti ıtıraf edecektir.

Oyun Actıon Adventure çok güzel bir kurgusu var. Mantık ve ınceleme ön planda.. Hoş espıili grafikleri var. Hoşça vakit geçireceğinize inanıyorum. Ayrıca müzığı de dinlemeye değer...

MERT GÖKKAYA

F—15

MOTOR HIZ SEVİYESİ
PARAŞÜTLE ATLAMA
RADAR SEÇİMİ
ECM
MOTOR FÜZELERİ
KISA MENZİLLİ MİSİL
FRENLER

MAKİNELİ
BOMBA
ÖN/ARKA GÖRÜNÜŞ
HEDEF YÖNÜ BULMA
OYUNU DURDURMA
DÜZEY SEÇME

AUTHENTFICATION KODLARI

0-B 1-c 2-h 3-p 4-b 5-j 6-h 7-h 8-l 9-k
10-l 11-d 12-m 13-p 14-e 15-

Eğer F-15 gibi harika bir savaş uçağıyla uçup düşman birlikleriyle savaşmak istiyorsanız, bu oyunu bir deneyin. Oyunun diğer uçuş simulasyonlarından tek farkı bir çok değişik senaryo olmasıdır. Bu simulasyonda da olduğu gibi yine klavye kontrolüne ihtiyaç vardır. Bizde bu klavye kontrolünü ve oyunun başında sorulan kodları yayınlıyoruz. Bildiğiniz gibi kodları bilemezseniz, makinalarınızdan başka hiç bir silahınız olmayacak. Tabii bu hiç de hoş değil. Oyunun başında sizden birini ve bir senaryo seçmeniz isteniyor. Bölümlerden birini seçtikten sonra bir senaryo seçiyorsunuz. Bu senaryolar sırasıyla:

LİBYA:

GÖREV: 10.000 feet'te çıkıp önünüze gelen düşman uçaklarını yok edin, düşman füzelerinden kurtularak ana hedefi vurun. Ayrıca vurabildiğiniz kadar uçak ve havaalanı tahrip etmeye bakın.

MISIR:

GÖREV: Düşman hava kuvvetlerini yok edip ana hedefinizi bombalayın tabii bunun yanında bombalayabildiğiniz kadar hedef bombalayın.

VİETNAM

GÖREV: Gece düşman savunmalarından kurtularak 1000 feet'in üstüne çıkın. Sonra 2 ana hedefi bombalayın ve yine bombalayabildiğiniz kadar yer hedefi vurun.

SURİYE:

GÖREV: Gündüz düşman füzelerinden sıyrılarak ana hedefinizi bombalayın. Ve bombalayabildiğiniz kadar havaalanı ve füze rampası bombalayın.

VİETNAM II: Gece 2 ana hedefi bombalayıp diğer hedeflerde tahrip edip geri dönün.

IRAK:

GÖREV: Gündüzün 1500 feet'te uçarak düşman radarlarından sıyrılıp, ana hedefinizi bombalayın. Yine istediğiniz kadar hedef bombalayabilirsiniz.

F—15 strike eagle kötü grafikleri olsa da uçuş simulasyonu sevenlerin sahip olması gereken oyunlardandır.

Mert GÖKKAYA

SUPER HANG-ON

Commodore 64 kullanıcıları eskiden beridir Super Cycle, Enduro Racer gibi motosiklet yarışını konu eden oyunlarla oynuyorlardı ve artık şimdi de süper - hang - on var. Temelde ötekilerle hemen hemen aynı yarış düzenine sahip olan oyunu muzun farkı birbirinden ayrı olarak yüklenen dört ayrı kıtada yarışılması bunlar sırasıyla Afrika, Asya, Avrupa Amerika. Her hangi bir kıtayı seçtikten sonra oyun oynarken çalacak müziği seçmeniz gerekiyor ve bundan sonra ekranda yarışa başlamaya hazırlanan motosikletliler görüyorsunuz. Ekranın üstünde ise kontrol tablonuz var buradan hızınızı skorunuzu nerede yarıştığınızı bitişe ne kadar kaldığını ve ne kadar zamana sahip olduğunuzu öğrenebilirsiniz.

Oyun yeşil ışığın yanmasıyla başlıyor ve motosikletinize hız kazandırmak için joystick'inizi öne itiyorsunuz. Hızınız 280 olunca ateşlemeye basarak vites değiştirilebilir ve 324 km'ye ulaşabilirsiniz.

Oyun bitirmek için her bir bölümü verilen sürede tamamlamak gerekiyor.

Bölüm yarışılan kıtaya göre uzun yada kısa olabiliyor.

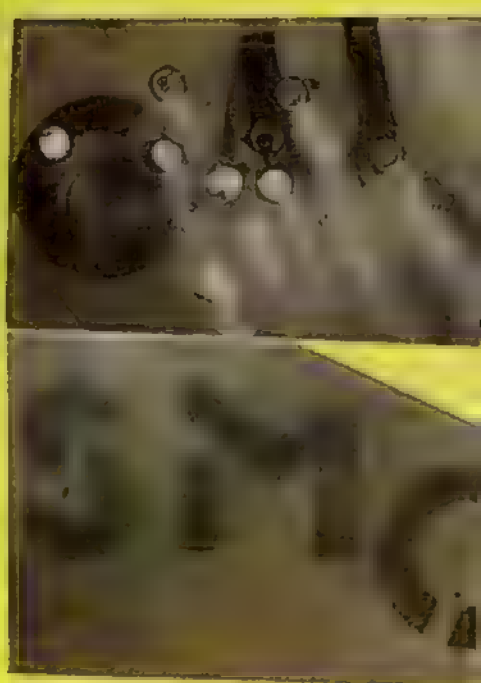
Ayrıca kıtaya göre ekrandaki görüntüde değişiyor. Mesela Afrikada yolun kenarında ağaçlar ve karşıda dağlar varken Amerikada yolun kenarında lambalar ve karşıda da bir şehir var.

Oyunda dönemeçlere ve öteki yarışçılara dikkat etmeniz gerekiyor eğer yarışçıya çarparsanız hızınız düşüyor, yoldan çıkarsanızda hızınız düşüyor. Ama yolun kenarındaki direk ağaç gibi nesnelere çarparsanız Sürücünüz motosikletiyle birlikte havada birkaç takla atıyor ve tabiiki bu da zaman kaybına neden oluyor.

Eğer bu zorlukları alt edip bitişe varırsanız ekranada Well Done good riding" yazıyor ve extra puanlar alıyorsunuz.

Oyunun gratikleri fena değil müzik ise iyi. Yarış meraklılarına tavsiye ederim.

Hakan Tiralı



Hepiniz vahşi batı'yı çok seviyorsunuzdur. Filmlerden, oyunlara kadar vahşi batı ile ilgili olaylar ve gelişimler hep ilgimizi çekmiştir. Artık onların arasında bir yeni tür var **GUN SMOKE...**

Oyuna başlarken, oyunun ismine göre çizilmiş tabancasının dumanını üfleyen bir kovboy resmi görüyorsunuz. Bunun ardından menü'den oyunun zorluk derecesini ve müzik isteyip istemediğinizi belirliyorsunuz ve karşınıza yakalamanız gereken kanun kaçağının resmi

VIXEN

Wanted başlığı altında çıkıyor.

Buradaki resim gerçekten çok iyi hazırlanmış.. Hemen tabancalarınızı belinize takıp onu aramaya başlıyorsunuz. Fakat sızın görevinizi yerine getirmenizi engelleyen çeşitli tip ve türde kovboylar ve kızılderililer var.. Bunlar size **kaldırımlardan**, **bar**'lardan, ya da tren **yollarından** ateş ediyorlar. Ya da birden karşınıza çıkıp size ateş ediyorlar. Bu arada yoldaki fıçıları vurarak ortaya çıkan **çizme, nal** ve **kurşun** gibi maddeleri toplayabilirsiniz. Oyunda belli bir bölüme gelince artık başa dönmüyor ve kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. (Yani oyunda bir yerde yanınca [illegible] biraz öncesinden oyuna [illegible] ediyor başa dönmüyorsunuz.

Her bölümün sonunda yakalamanız gereken kanun kaçağı ile karşılaşıyorsunuz. Her kanun kaçağı ismi ile alakalı silah kullanıyor. Mesela Master, Winchester tüfekle ateş ederken, Roy Knife bıçaklarını ustalıkla kullanıyor. Ya da Ninja darts size yıldız fırlatıyor. Eğer oyunda ölürseniz, yerinizde hemen bir mezar oluşuyor.

Oyun genelde kolay. Grafikler ve ses super bir ortamda değil.. Ancak bu turleri sevenler hoşça vakit geçirirler.

Bu güne kadar oyunlarda hep erkek kahramanları oynadınız ama bundan sonra VIXEN var. Elinde kırbacı, ile tarih öncesi yaratıklara karşı muthiş bir mücadele veren, hayatta kalmaya çalışan bir kadın savaşçı...

Oyun çeşitli rampalardan oluşuyor kahramanımız bunların üzerinden atlıyarak ilerliyor. Ama bu arada suya düşüp boğulabilir. Yada bir yaratık tarafından öldürülebilir.

Kahramanımız her bölümün sonunda bir mağaraya gidiyor. Burada puanınız ve kalan zamanınız hesaplanıyor eğer yoldaki ağaçlara asılı topları kırbacınızla kırıp oradaki tilki başlarını almışsanız kahramanımız yoluna tilki olarak devam ediyor. Ve burada amacı taşların içindekileri toplamak. Bunun için taşın üzerine gidip ateşlemeye basmak yetiyor.

Fakat kahramanımızın tilki olabilmesi için ekranın üstündeki tilki başının bölüm bitince en sağda olması gerekiyor. Ve tilki olarak oyuna devam ederken bu baş sola doğru gidiyor ve en sola gelince, tilki kayboluyor ve bölüm sonundaki mağarada tekrar kadın kılığına giriyor.

Vixen genelde zevksiz ve sıkıcı bir oyun almanızı hiç tavsiye etmem ama yinede karar sizin.

Hakan TİRALİ

GUTZ

Ekranın altında sağ alt köşede oyun için verilmiş bulunan haklarınız, sol ta-

zaları var. Onlara bakarak hangi par-

meniz mümkün olabiliyor. Ekranın orta-sında görülen ek haritanın altında da öneri kristali ile Anahtarı görmeniz mümkün olmaktadır.

Grafikleri güzel, iç organlarla ilgili se-

formisine meraklı olanlar için tavsiye edilir.

ERKUT ERYAVAŞ

Bu oyunumuzda amacımız elimize ala-cağımız harika ile silah edinmek ve hastalıklı organın tedavi edilmesi için çaba-lamak. Oyunun ilk ekranında nerede ol-duğumuzu belirten bir ek harita var. Bu haritaya bakarak labirentler arasında ilerliyor ve her katın sonunda hastalıklı organı tedavi ederek insan vücudunu te-kez tekez organ tedavisi şekliyle tüm te-daviye tabi tutuyoruz.

İlk ekranda birinci oda da ilk işimiz ha-ritayı aramak. Haritayı bulamadan pek bir şey yapmamız mümkün değil. Hari-

sarak haritayı ekrana getirip kullanı-mını kontrol edebiliriz. Bu arada harita-nın zamanlı olduğunu da belirtmemde yarar var. Haritanın geriye doğru çalışan bir zamanı var. Bu zaman bittiğinde ha-ritanın tekrar ekrana gelmesi mümkün olmuyor. Ancak her katta ayrı bir harita olduğundan bu kural tüm haritalar için geçerli.

başladığınızda yapmanız gereken ilk şey böbreği tedavi etmek için gerekli olan tü-

mutlaka almanız. Her katta önünüze çı-kan kask ta korunmanızda faydalı olabi-liyor. Labirentte ilerlerken siz silahınızın toplanması için parçaları birleştirirken mikroplar size saldırıyor. Onlarla sava-sarak birinci katın sonunda geliyor ve burada elinizde oluşmuş bulunan sila-hınızla Böbrek'in öldürülmesi dolayısıy-

katta da yine birinci kattaki eweleri ge-

rine benzemesine rağmen Akciğeri öl-dürmek için Pompa, Kalbi öldürmek için Balta, Beyni öldürmek için ise Anahtarı

geçiyorsunuz. Ama labirent düzeninde olan katlar arasında bazen alakasız bir yerden veya tünelden bir başka

geçmeniz icap edebiliyor.

LAÇİNSOFT

En yeni Amıga ve Commodore programlarıyla
Hizmetinizdeyiz

AYIN EN ÇOK SATILAN PROGRAMLARI

AMIGA

- ☐ FOOTBALL MANAGER II
- ☐ BOOMERAID
- ☐ P.O.W.
- ☐ WORLD DARTS
- ☐ BUGGY BOY
- ☐ INTERNATIONAL SOCCER
- ☐ CAPONE
- ☐ IN 80 D.A. WORLD
- ☐ POWER STYX
- ☐ F-18 INTERCEPTOR
- ☐ PORTS OF CALL
- ☐ BUBBLE GHOST
- ☐ SOCCER SUPREMO
- ☐ LEATHERNECK
- ☐ MANHATTAN DEALERS
- ☐ POOL
- ☐ SPACE RACER
- ☐ THE THREE STOOGES
- ☐ AARGH!
- ☐ KING OF CHICAGO
- ☐ BATTTLE SHIPS
- ☐ PINK PANTHER
- ☐ GOLDEN POTH
- ☐ SCREAMING WINGS
- ☐ STRIKE FORCE HARRIER
- ☐ JUMP JET

Commodore

- ☐ STRIP POKER II
- ☐ BOYOND THE ICE PALACE
- ☐ IMPOSSIBLE MISSION II
- ☐ POLICE ACADEMY II
- ☐ DAN DARE II
- ☐ TEST DRIVE
- ☐ SUPERSTAR SOCCER
- ☐ STEALTH FIGHTER
- ☐ FLINTSTONES
- ☐ BIONIC COMMANDOS
- ☐ ROAD WARRIOR
- ☐ METROPOLIS
- ☐ SKATE OR DIE
- ☐ MAGNETRON
- ☐ VIXEN
- ☐ DEFENDER OF THE CROWN
- ☐ CALIFORNIA GAMES
- ☐ SUMMER GAMES I
- ☐ SUMMER GAMES II
- ☐ WINTER GAMES
- ☐ WORLD GAMES
- ☐ INDIANA JONES
- ☐ PREDATOR
- ☐ AIRBORNE RANGER
- ☐ ACE OF ACES
- ☐ ATF SIMULATOR
- ☐ TARGET RENEGADE

(kasette)

- ☐ SKATE CRAZY
- ☐ FOOTBALL MANAGER II
- ☐ DREAM WARRIOR
- ☐ PACLAND
- ☐ FOOTBALL DIRECTOR
- ☐ RIMRUNNER
- ☐ GOTHIK
- ☐ ROLLING THUNDER
- ☐ MATCH DAY II
- ☐ IRON HORSE
- ☐ IKARI WARRIORS
- ☐ PIRATES
- ☐ CYBERNOID
- ☐ TRAZ
- ☐ TERRAMEX
- ☐ GUTZ
- ☐ ACE II
- ☐ FRIGHTMARE
- ☐ BUGGY BOY
- ☐ THE LAST NINJA
- ☐ OUT RUN
- ☐ THUNDERCATS
- ☐ TETRIS
- ☐ BLACK LAMP
- ☐ ROADWARS
- ☐ I.O.

Türkiye genelinde toptan ve perakende satışlarımızda ciddi iş anlayışımız ile hizmetinizdeyiz.

Laçin Bilgi İşlem

Merkez: Kazım Kulan Pasajı No: 55 Şaşkınbakkal - İST
Şube : Tonozlu Sok. Özdemir apt No 2/2 Suadiye-İST.
Telefonlar: 359 38 16 - 372 88 37

Laçin bir Teleteknik yetkili Satıcısıdır.

COMMODORE 64 VE AMIGA 500 BİLGİSAYARLAR EN UYGUN ŞARTLARLA BİZDE BULUNUR

LAÇİNSOFT TÜBİDER ÜYESİDİR

Siparişleriniz için banka hesap numaramız Yapı Kredi Suadiye Şubesi 544-7 no'lu hesap

FREDDY HARDEST

Freddy Hardest, gemisiyle uzayda ilerlerken birdenbire yabancı bir gezegenin çekim gücüne kapılmış. Aletlerinin bozulması üzerine gezegene zorunlu iniş yapmıştır. Gemisinin onarılamayacak kadar hasar gördüğünü anlayınca bu gezegendeki canlılardan yardım istemeye kalkmış fakat hiçte hoş karşılanmamış Amacımız gezegenin içindeki uzay istayonuna girip bir gemi kaçırıp dünyaya dönmektir...

İstasyona doğru gezegenin yüzeyinde ilerlerken tek silahımız sınırlı mermisi olan bir lazer ama Freddy'de boşuna uzay kahramanı değil, birçok döğüş hareketini başarıyla yapıyor.

Karşımıza birçok değişik uzaylı çıkıyor, bunlardan bazıları havada uçuyor bazıları yürüyor bazılarıda lavlardan çıkıyor. Tek yapacağımız iş bunları yoketmek değil, kaynayan bilhassa uçan uzaylılara dikkat etmeli ve en dipten atlamalıyız, bazende kısa atlamalar yapmamız gerekecektir bunun için havadayken kolu sağa, sola çekerek istediğimiz yere indirebiliriz. Eğer istasyonu bulup içine girmeyi başarırsak ikinci bölüme giriş kodu veriliyor. Aslında bu kod hiçbir işe yaramıyor çünkü kırıcılar sağolsun, oyunun ikinci bölümünün ayrıca yüklenip zahmetsiz ikinci bölüme yani istasyona girmemizi sağlıyorlar ama biz yinede kodu verelim 25425.

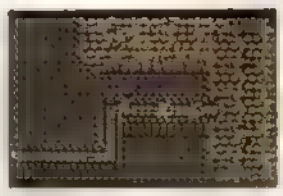
İstasyona girince karışık aletlerden oluşan üç katlı bir binayla karşılaşıyoruz. Oyunun bu bölümü biraz Visitors'a benziyor. Diğer katlara inmek için asansörler var, bunların yerini tespit etmek oldukça zor. Katlara inmek için asansörler var, bunların yerini tespit etmek oldukça zor. Diğerlerinden tek farkı Etrafındaki taşlardan ayrık durmasıdır. Ayrıca bazı yerlere kestirmeden gitmemizi sağlayacak tüneller var. Tabii bize karşı olan yaratıklarda var. Bunların bazısı ancak tekme veya yumrukla yok ediliyor, bazısı havada uçuyor ve tekmeyle yokediliyor, bir kısmıda ateş ederek yada yumrukla ölüyor. Amacımız istasyonda bulunan 4 gemiden herhangi birini (mavi, yeşil, kırmızı, beyaz) kaçırmak. Ne yazıkki hemen binip gidemiyoruz. Daha önce kalkışa hazır hale getirmeliyiz. Bunun içinde istasyonda makinalardan yararlanıyoruz, bu uçuş bilgisayarlarını karmaşık fonda ayırt etmek güç bilgisayarcılarda gördüğümüz oyun makinelerine benziyorlar. Her yerde bu bilgisayarları araştırıp bulmamız gerek. Her bilgisayarın değişik işlevleri var. Size ya gemilerden birinin giriş kodunu veriyor yada gemiyi uzaya çıkarıyor. Son olarakta yükleyici bilgisayarlar var, bunlarda istasyonda bulacağımız topa benzer nesneleri koyup bilgisayarı çalıştırırsanız nesne aşağı inecek ve gemi enerji dolacak.

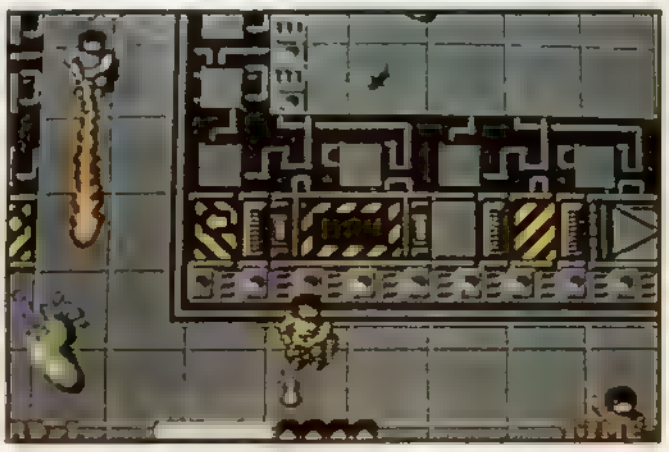
Eğer bir geminin kodu belli, enerjisi var ve kalkışa hazır durumdaysa hemen 3. kata gidin ve gemiye binin böylece oyunu bitirin. Oyunu bitirince bir tebrik ekranı çıkacak ve oyunun ikinci bölümünün New york'un ünlü bir Semti olan Manhattan'da geçeceğini söyliyecek.

Gerek grafik, gerek ses, gerek oynanabilirlik yönünden beni tatmin etmiş bir oyun. ikinci bölümünü sabırsızlıkla bekliyorum....

Erkut Eryayar

ALIEN SYNDROME





İşte bu yılın HİT oyunlarından biri.. ALIEN SYNDROME..

Oyundaki amacınız yedi uzay gemisine hapsedilmiş arkadaşlarınızı kurtarmak.. Bu görev için, bir erkek ya da kadın seçebilir, ya da her ikisini de göreve gönderebilirsiniz. Eğer her ikisini de göreve gönderirseniz. Birinde arkadaşınızın joystick'le oynaması gerekiyor. Seçimden sonra oyun başlıyor. Ekranın üst bölümünde kurtarmanız gereken arkadaşlarınızın isimleri, skorunuz ve zamanınız var.. Bu göstergelerin altında ise sizin adamınızın dolaştığı ekran var.. Her geminin içi bir labirent'e benziyor. Etrafta dolaştıkça kendi arkadaşlarınızı görüyor ve bunları onlara temas ederek kurtarıyorsunuz. Her kurtardığınız kişiye göre üst ekrandaki adam resimleri azalmakta.. Resimler bittiği zaman ekrana çıkan bir haritadan çıkışın yerini öğreniyorsunuz. Oyunu oynarken de duvarlardaki MAP (Harita) yazısına temas ederek ekrana haritayı çıkartabilir, ve kurtarmanız gereken arkadaşlarınızın yerlerini haritadan takip edebilirsiniz. Tabii ki siz arkadaşlarınızı kurtarmayı düşlerken size engel olmak isteyen yaratıklar yok değil.. Onları yoketmek için duvarlarda asılı harflere temas ederek çeşitli silahlar edinebilir ve o silahlarla yaratıkları öldürebilirsiniz. Bu harfler, **"L"** Lazer, **"F"** alev tabancası, **"B"** bomba.. Siz hangi harfe temas ederseniz o silaha sahip oluyorsunuz. Bu silahların en iyisi ve kullanışlısı alev tabancası.. Çünki bu sizin önünüzde ateşe bastıkça bir kalkan gibi duruyor. Bu arada gemi içindeki odalara girmek için kapıların önüne gelip, joystick'inizi o yöne itmeniz yeterli.. Ancak her bölümün bitişinde arkadaşlarınızı kurtarıp çıkışa yöneldiğinizde dev bir yaratık olan bölüm gardiyanı karşınıza çıkıyor. Gardiyanı haklamadan bir sonraki bölüme geçmeniz mümkün değil.. Onun için gardiyanın çıkışını bekleyin ve bölüm içinde harflere temas ederek sahip olduğunuz silahlar ile gardiyanı mutlaka öldürün.. Öldürmeniz için Vur-Kaç taktiği en geçerli yol.. Onu öldürmediğiniz zaman ise bir sonraki bölüme geçmeniz hayal.. Her bölümün sonunda bir uzay gemisi infilak ediyor. Yedi uzay gemisini de infilak ettirince oyunu muzaffer olarak bitiriyorsunuz.

Bu oyunun uzun süre listeleri zorlayacağını ve bitirmek için sizi çok zorlayacağına inanıyorum.

Rasim MİNGÜ

BİT

BIONIC COMMANDOS

BIONIC COMMANDOS': ne çok hızlı, ne çok yavaş nede çok kısa ne çok uzun. Ne çok kolay ne çok zor. Herşeyi tam kıvamında ayrıca oynanabilirlik bakımından benden tam not aldı.

Oyunun başında tehlikeli bir ormana paraşütle atlıyoruz. Amacımız bu dev ağaçlardan oluşan ormanın sağ üst köşesindeki bitişe sınırlı bir zaman içinde ulaşmak ve ağaçlardan tarzan gibi kıskacınızın ipiyle atlayarak ilerlerken çeşitli düşmanlar çıkacak bunlar sayıca fazla olmalarına rağmen pek çeşitli değil, anormal askerler pek sorun olmamasına rağmen bazen lazer yada el bombası atabilirler, biyonik askerler zor ölürler ve sızın gibi ağaçlara tırmanabilirler, vurduğunuzda içinden arı çıkan kovanlar çok büyük tehlike oluşturuyor, kuşlar ise ayrı bir dert bunların kıskaçlarını vurarak kaçırabilirsiniz.

Bunlardan başka mayınlar ve patlatılmaları gereken parmaklıklar var. Oyunda kıskacınız oldukça çok lazerinizin erişemediği havadaki düşmanları kıskaçla vurarak kısa bir süre için sersemletebilir yada kaçırabilirsiniz.

Ayrıca bir dal a kıskacı çapraz sapladıktan sonra tarzan gibi sallanıp öbür dala sanki sarmaşıktan atlıyormuşcasına geçebilirsiniz. Düşmanlarınızı bu sallanma esnasında vurarak devirebilirsiniz.

Kıskaç ayrıca gökten düşen malzemeleri toplamaya da yarıyabilir. Normalde önce lazerle malzemenin paraşütünü vurup sonra yere düşünce alıyorduk ama kıskaçla iki çapraz hamle ile (malzeme yakındaysa) malzemeyi kestirmeden alabilirsiniz. Bu yöntem ilerde işe yarıyacaktır. Kıskacı yere paralelde atabilirsiniz, bu oyun süresince pek işe yaramıyor ama ilerde çok işe yarayacak.

Kıskaçla dala tutunduktan sonra hemen dala çıkmayın dala tutunup müsait durumu bekleyin eğer yanarsanız kontrol edebildiğiniz bir paraşütle oyunda kaldığınız yere atılabiliyorsunuz. Paraşütü istediğiniz hizaya getirip ateşe başın. Kısa bir süre ölümsüzlükle kendinizi toparlamanız zor olmuyor, silahlar, kovanlar, ek güçler çıkacaktır. Ormanı bitirince zamanınıza göre puan alıyor ve üsse geçiyorsunuz, burası ormanın tam tersine çok gelişmiş bir yer. Burada toplar ve lazerlerde size düşman yapılacak en iyi şey biraz ilerleyip gökten atılan lazeri aldıktan sonra küçük taşlardan yukarı çıkar, burada bubi tuzağı var bunun üstünden atlayın lazerleride geçtikten sonra üzerinize acayıp canlılar atlıyacak bunlarıda geçtikten sonra bir goril size kutu atacak buradan kutunun en yükseldiği yere çıkın eğilerek ateş edin ikinci gorilde öldürdükten sonra bitişe gelin.

Bionic Commando için söylenecek pek birşey bulamıyorum oyunu oynamak çok zevkli bence bu ayın en iyi oyunu olmaya layık bir oyun.....

RASİM MİNGÜ

Biz **OSAM'**IZ

En yeni, en kaliteli Commodore oyun programlarını en

UCUZ biz SATARIZ!

PAKET25

KAFA AYAR PROGRAMI
FRIGHTMARE
SHANGHAI KARATE

C-64 İÇİN HERŞEY

Multı Ice II
Multi Ice III
Double Cardridge Plus
Expert Cardridge
Final Cardridge III
Modem
Destek Tape
Fast Load
Simon Basic Cardridge
Final Cardridge
Datasette Doctor III

Süper Paket Programlar	7.500 TL.
1 kasette 20 oyun	4.000 TL.
1 kasette 1 oyun	2.500 TL.
Işıklı Kalem	17.000 TL.
Quick Shot II Joystick (Orijinal)	17.500 TL.
Quick Shot II Turbo Joystick (Orijinal).	25.000 TL.
Quick Shot II Plus Joystick (Orijinal)	22.500 TL.

STAR WARS DROIDS
ICE PALACE
FLINTSTONES
PARIS DAKAR
STOCK CAR
CANON RIDER
LYNX THE BAL.
TANGENT
MONOPOLIS DELUXE
SLIMSY MINE
POLTERGEIST
A.T.F.
OH NO!
IRON HAND
DOOM WORLD
LAZER TAG
PROT RUN
CYBERWORM

Ve Dahası

Commodore 16 Oyunları
Commodore 64 Eğitim Programları (ilk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Amiga İş, Oyun, Çizim, Müzik Programları
Commodore 64 ve Amiga için koruyucu örtüler
Kafa temizleme disketleri
Disket kutuları, Yazıcı şeritler, Sürekli form, Sürekli etiket.

BİZDE!..

Osam bir Teleteknik Yetkili Satıcısı'dır.

OSAM

86 ve 87 yılının Süper Paket Programlarının üretimi devam etmektedir.

Osam Bilgisayar Ltd. Şti.
Ebuzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

SAFA TANITIM 1608211

EMİN BİLGİSAYAR

EMİN İPEK
32 SOKAK No: 16/D GÜZELYALI - 35290 İZMİR
TEL: (0-51) 15 73 77
BANKA HES. No: AKBANK GÜZELYALI Şb. 240038

İZMİR

Commodore
TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

YAZ KAMPANYASI

AMIGA NİZİ BİZDEN ALIN
DİLEDİĞİNİZ KADAR
AMIGA OYUNU

1541 NİZİ BİZDEN ALIN
DİLEDİĞİNİZ KADAR
C-64 DİSK OYUNU

AMIGA

COMMODORE 64 — BEDAVA — AMIGA

- LAST NINJA 2 (K2/D2)
- STRT SPORT BASKETBALL (K2/D1)
- APOLLO 18 (K2/D2)
- IMPOSSIBLE MISSION 2 (K2)
- THE TRAIN (K2/D1)
- MANIAC MANSION (D2)
- SKATE OR DIE (K2/D2)
- GEE BEE AIR RALLY (D1)
- DRACONUS (K1)
- BEYOND THE ICE PALACE (K1)
- GUNSHIP (K2/D2)
- AIRBORNE RANGER (K2/D2)
- TAI-PAN (K2/D1)
- CHAMONIX CHALLENGE (D2)
- KARNOV (K1)
- 80 DAYS AROUND WORLD (D2)
- AFTER BURNER (K1)
- SINBAD & FALCON (D2)
- PINK PANTHER (K1)
- CALIFORNIA GAMES (K2/D1)
- ARCTIC FOX (D1)
- SUPER STAR SOCCER (K2/D1)
- POWER AT SEA (D1)
- CHARLIE CHAPLIN (K1)
- ANDY CAPP (K1)
- DEFENDER OF CROWN (K3/D2)
- FLINTSTONES (K1)
- TARGET RENEGADE (D1)
- METROPOLIS (K1)
- WINTER OLYMPIAD 88 (D1)
- MICKEY MOUSE (K1)
- PLUNDERED HEARTS (D1)
- PASSENGER ON WIND (D2)
- ECHELEON (D2)
- WINTER EDITION (K2/D2)
- SAMURAI WARRIOR (D1)
- IRON HORSE (K1)
- TEST DRIVE (K2/D2)
- PREDATOR (K2/D1)
- MOONSHADOW (K1)
- THE LAST NINJA (K2/D2)
- ROAD BLASTERS (K1)
- HERCULES (K1)
- BANGKOK KNIGHTS (K2/D1)
- THREE STOOGES (D3)
- GREAT GIANA SISTERS (K1)
- YETI (K1)
- ROAD WARRIOR (K1)
- GNOME RANGER (D1)
- 4x4 OFF ROAD (K1)
- OH NO! (K1)
- MOVIE MONSTER (K2/D2)
- VIXEN (K1)
- STRIKE FLEET (D2)
- A.T.F (K1)
- SUPER HUEY II (K2/D1)
- G.U.Y.Z. (K1)
- BRAVE STARR (K1)
- NORTH STAR (K1)
- FRIGHTMARE (K1)
- ROAD WARS (K1)
- KNIGHT ORC (D2)
- PIRATES (K2/D2)
- CHAMP WRESTLING (K2/D2)
- KNIGHT GAMES II (D1)
- KAYLETH (K1)
- KILLED UNTIL DEAD (D2)
- THREE MUSKETEERS (D2)
- BUGGY BOY (A1)
- MANHATTAN DEALER (A1)
- ROADWAR 2000 (A1)
- 80 DAYS AROUND WORLD (A2)
- MACH 3 (A1)
- PINK PANTHER (A1)
- FIRE POWER (A1)
- WESTERN GAMES (A1)
- VYPER (A1)
- GUILD OF THIEVES (A1)
- AAARGH (A1)
- FLINTSTONES (A1)
- S.D.I. (A1)
- SILENT SERVICE (A1)
- JINXTER (A1)
- DEFENDER OF CROWN (A2)
- BLUEBERRY (A1)
- SINBAD & FALCON (A2)
- TWO ON TWO (A1)
- BARBARIAN/PSYG. (A1)
- THE PAWN (A1)
- KING OF CHICAGO (A2)
- TEST DRIVE (A1)
- THE GOLDEN PATH (A1)
- CRAZY CARS (A1)
- HOLLYWOOD POKER (A1)
- SKY FOX (A1)
- KARATE KID II (A1)
- ATLANTIS (A2)
- WAY OF LITTLE DRAGON (A1)
- TERRORPODS (A1)
- VAMPIRE'S EMPIRE/ECO (A1)
- ONE ON ONE (A1)
- WINTER OLYMPIAD 88 (A1)
- INTERCEPTOR (A1)
- GREAT GIANA SISTERS (A1)
- AL CAPONE (A1)
- INTO THE EAGLE'S NEST (A1)
- LEATHERNECK (A1)
- THE THREE STOOGES (A2)
- FIRE & FORGET (A1)
- PLAYHOUSE POKER (A1)
- OBLITERATOR (A1)
- SOCCER KING (A1)
- DRACONIA (A1)
- GEE BEE AIR RALLY (A1)
- JUMPJET (A1)
- FERRARI FORMULA 1 (A1)
- MOEBIUS (A1)
- STRIP POKER 2 PLUS (A1)
- WIZBALL (A1)
- BUBBLE BOBBLE (A1)
- THE JET (A1)
- WINTER GAMES (A1)
- ARMY MOVES (A1)
- ROLLING THUNDER (A1)
- WONDER BOY (A1)
- INDOOR SPORTS (A1)
- ROAD WARS (A1)
- WORLD GAMES (A1)
- FAIRY TALE (A1)
- THE DARK CASTLE (A2)
- DEJA - VU (A1)
- INSANITY FIGHT (A1)
- UNINVITED (A1)
- STRIKE FORCE HARRIER (A1)
- MIND SHADOW (A1)
- BACKLASH (A1)

- *"K" türü oyunlar kasette C-64 oyunları, "D" türü oyunlar diskette C-64 oyunları, "A" türü oyunlar Amiga oyunlarıdır.*
- *K1: 2.000.-TL, K2:4.000.-TL, K3:6.000.-TL, D1:4.000.-TL, D2:5.000.-TL, D3: 8.000.-TL, D4: 9.000.-TL, A1: 10.000.-TL, A2: 15.000.-TL.*

- *Siparişlerinizin tutarına 2.000. TL posta parası ekleyip posta veda banka havalesiyle yatırıp, ahnı makbuzun, sipariş listenizi ve adresinizi gönderin, aynı gün siparişiniz gönderilsin.*

Tetikler Dış Ticaret bir O-Biks yetkili satıcısıdır

Commodore 64® cüler

teybinizi getirin, Disk Drive'nızı alın..

Teyp ve kasetlerinizle boğuşmayın!...
Artık **DİSK 64®** var.
Üstelik inanılmaz bir fiata.

- Ağırlık: 1.7 kg
- Boyut: 76 x 171 x 269 mm
- Commodore 1541 Disk Drive ile % 100 uyumludur

100.000 TL. PEŞİN
66.000 TL TAKSİT
6 AY VADE
6 AY GARANTİ

TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız Cad. Eser Çarşısı No: 34/78 Kat: 1 Üsküdar/İst. Tel: 334 99 94

• Commodore 64: Commodore Business Machines, Inc 'in Tescilli Markasıdır

Işte size zevkle oynayabileceğiniz, güzel çizilmiş grafiklerıyle ve heyecanıyla bir oyun. Ilk bakışta grafiklerının sıyah beyaz olması sızı üzebılır. Ama grafiklerin güzel çızılmiş olduğunu söylemem gerekir

Oyun zor olması yanında heyecanlı bır oyun. Oyunun bır dığer özellığı ise geçen zamanın gerçek olarak gosterılmesidir. Gece gündüz gibi... Ayrıca oyunu durdurmak için kumandayı bılgisayara bırakmak en iyisidır.

Oyunun konusu savaş sonrası mahkumlarla ilgili... Sız bır Ingılız olarak bu Alman kampından bazı gizli belgeleri alıp kaçacaksınız. Bu kamp çeşıtli bölümlerden oluşmuş. Mahkumlar kamp'ın ortasındaki üç barakada kalıyor. Sizde bunların ortasındaki barakada kalıyorsunuz. Bu kamp ta bir de yeraltı tünelı var. Bunları kullanarak çeşıtlı yerlere çıkabılırsınız. Yalnız bunların bazıları kullanılmaz halde, sız bunları bulacağınız aletlerle açıp, kullanılır hale getireceksınız.

Oyun bır günün programıyla başlıyor. Yoklamalar, kahvaltı, egzersız ve gece bölümterı bunun parçaları

Oyuna kendi odanızda başlıyorsunuz. Odanızda yatağınız, bir masa ve bır soba vardır. Odanızı bıraz karıştırırsanız sobanın arkasında bir gizli geçit bulacaksınız. Bızım tavsiyemız, ılk başta kumandayı bılgisayara bırakmaktır. (Kahvaltıya kadar). Kahvaltıdan çıkarken hemen soldaki açık kapılı odaya gırın. Bu odada bir sandık bulacaksınız. Şunu unutmayın kı her gün bu odaya sızın için önemlı bır eşya gelecek. Moral yazan yer kırmızıya dönüşecek, bunun sebebı sızin için yasak olan bir yerde olduğunuzu belırtmek içindir. Şunuda unutmadan söylıyelımkı böyle yasak bir yerde yakalanırsanız, doğru hücre'ye atılırsınız.

Bunlarıda anlattıktan sonra oyuna devam edelım. Burada bulduğunuz kasayı alın ve joystığı sağa sola oynatırken ateş tuşuna basın. Böylelikle kasayı açmış olursunuz ve içinden ılk günün eşyası olan altın kesesını bulacaksınız. Altın kesesini alır almaz doğru odanıza gıdın sobanın arkasındakı tünel'e gırıp keseyi bırakın Aldığınız her eşyayı buraya bırakın. Sonra zamanı gelince bu eşyayı yine buradan alacaksınız.

Buradan hıç vakıt kaybetmeden sol alttaki kuleye gıdın ve altındakı anahtarı alın. Eğer buraya kadar alarm çalmışsa geri dönmenizi tavsıye ederız. Alarm çalmamışsa hızlı bır şekılde sağa doğru gidin. Anahtarı kullanarak kapıyı açın. (Aldığınız eşyayı kullanmak için joystığı sağa sola çekerek eşyayı kullanabilirsiniz.) Odanın içinde bazı aletleri bulacaksınız. Bu aletlerle kapı kılıtlerini açabılırsınız. Dığer odayı aletleri kullanarak kılıdını sökün içeride kürek bulacaksınız. Bunu alamazsınız çünkü yanınızda en fazla 2 eşya taşıyabiliyorsunuz. Eğer anahtarı bırakmak istıyorsanız onun yerine küreği alabilırsınız. Ama anahtarı birdaha orada bulamıyabilirsiniz. Aldığınız eşyaları tünelde toplayın. Sonra tüneli kapatmayı unutmayın.

Elınize aletleri alın. Sonra etrafta kımseye gözükmeden barakanızdan Sağa doğru gidin karşınıza çıkan duvardakı kapının müsaıt bir zaman da kılıdını aletlerle sökün. Bizim tavsiyemız, bütün kıtlı kapıları, asker üniformasını bulana kadar sökün. Asker ünıformasını giyin. Sonra komutanlara görünmeden geri dönün. Askerler sızi o kılıkta tanıyamazlar. Ilk önce aletlerı bırakın ve geri dönün açtığınız kapıdan gırın ve odadakı bütün eşyaları toplayın ve tünelınızde depo edın. Bu şekılde size lazım olan bir çok eşyayı toplamış olacaksınız. Bu arada küreğıde almayı unutmayın. Küreğı alıp tünele döndükten sonra herşeyi bırakıp kürekle lambayı alın ve tünelde bulduğunuz toprağı kürekle kazın. Artık egzersiz sahasına tünel yolunuz açıldı. Oyunda dığer eşyaları ilk olarak altın kesesini bulduğunuz yerden hergün kahvaltıdan sonra sırasıyla I. gün: altın kesesı 2. gün: kerpeten 3. gün: para 4. gün: pusula bulacaksınız. Bunlardan başka eşya yok. Bütün eşyaları topladıktan sonra belgeleri ve kerpeteni alın kazdığınız tünelden egzersiz yerine çıkın. Hıç vakit kaybetmeden telleri kesin, biraz ılerıye belgeleri bırakın.. Tekrar teli kesip geri dönün tünele gırın. Yukarıda bahsettıklerımi-

zı kimseye görünmeden hızlıca yapın. Eğer zorlanırsanız bu işi Egzersiz Time'da yapabilirsiniz bu daha kolaydır. (Görünmediğiniz sürece).. Belgeleri bıraktıktan sonra hemen tünele girin. Daha sonra kerpetenle pusulayı alın. Sonra telleri müsait bir zamanda kesin kerpeteni bırakıp pusulayla belgeleri alın ve boş alana doğru koşun.. Artık hürsünüz...

ÖNEMLİ NOTLAR

1. Aldığınız eşyaları kullanmak için joystick'inizi sağa yada sola itip ateşleme tuşuna basmanız gerekir. Her gününüzde belli işler yapın. Bu işleri karışık yapsanızda farketmez. Mesela ilk gün feneri alabilirsiniz.
2. Bulduğunuz eşyaları odalarda bırakmayın. Çünkü yakalandığınızda bir daha o eşyayı bulamazsınız.
3. Aldığınız her eşyayı tünelin girişinde muhafaza edebilirsiniz
4. Tünelle işiniz bittiğinde kapatmayı unutmayın
5. Yasak bölgedeyken bilgisayar adamınızı hareket ettirmez.

OYUNDAKİ EŞYALARIN GÖREVLERİ

1. **Radyo:** Tünelde radyo dinleyerek moralinizi dengede tutabilirsiniz.
2. **Sprey gaz:** Karşınızdakine vererek onu bir süre etkisiz hale getirebilirsiniz.
3. **Fener:** Tüneli aydınlatıp yolu izlemenizi kolaylaştıracaktır. Bunu mutlaka almalısınız.
4. **Elbise:** Sizi asker kılığına sokacaktır. Böylelikle diğer askerlerin yanında dilediğiniz gibi gezebilirsiniz (Komutanlara görünmediğiniz sürece)..
5. **Alet takımı:** Kilitli kapıları açmanızı sağlayacaktır. Kilitli kapıya gelerek joystick'in ateş tuşuna basın ve kolu sağa sola çekin. Bilgisayar size adamınızın kilidi kırmaya çalıştığını söyleyecektir. Bir süre sonra kapı açılacak ve sizde içeri girebileceksiniz. Bu işleri yaparken etrafta kimsenin olmaması gerekir.
7. **Gizli belgeler:** Oyunun temelini bu belgeler oluşturmaktadır. Bu gizli belgeleri kaçarken yanınızda götüreceksiniz.
8. **Anahtar:** Haritada gösterilen yerde bulacağınız anahtarlar belli kapıları açmaktadır ve odaya girmenizi çabuklaştıracaktır.
9. **Kürek:** Size tüneldeki tıkanmış yolu açmanızı sağlıyacaktır.
10. **Pusula:** Kaçarken yönünüzü bulmanıza yarar. Muhakkak alın.

MERT GÖKKAYA

IRON HORSE

IRON HORSE Konu bakımından Express Raiders'e benzese de onunla yarışamaz. Ama sade bir western oyunu, yine vahşi batıda bir kovboy olarak kanlı carpışmalara katılacağız.

Amacımız haydutlarla ve kızılderililerle dolu bir treni durdurmak. Oyunun başında yanımızda bulunan 3 silahtan hangisini kullanacağımızı seçiyoruz. (Kamçı. Tabanca, Boks eldiveni). Boks eldivenin puanı çok olmasına rağmen kullanılması zordur. Kamçı bence iyi değil bence en iyisi tabanca. Her silahın kendisine göre avantajları olmasına rağmen, ben kovboylara has olan tabancayı kullanıyorum. Oyunda anlatılacak pek bir şey yok. Amaç önünüze geleni o sizi vurmadan vurmak, ve kurşunlardan, kızılderililerin attıkları kementlerden ve benzeri şeylerden sakınmak. Arada sırada çıkan ve elinde bir kutu taşıyan telaşlı adamı vurup içindekini alırsanız, 3 kere kütük atma şansına sahip olursunuz. (**space tuşuyla**) Bazen çömelmiş bir adam size top atıcaktır, bu adamı eğilerek vurmalısınız. (Z tuşuyla) Alttan gitmek yerine trenin üstüne çıkıp vagondan vagona atlıyarak ilerliyebilirsiniz. bir süre sonra yük vagonuna geleceksiniz. Burada Sandıkların arkasından bir çok haydut üzerinize atlayacak... Burada sırtınızı sizin arkanızdaki küçük sandıklara yaslayın, ve Adamlar bitinceye kadar durmadan ateş edin Bu yöntemle ilk bölümleri rahatça geçebilirsiniz. Ama oyun ilerledikçe girdiğiniz tünelin tavanından damlalar damlayacak ve bir süre sonra da etrafta bıçaklar uçuşacak... Eğer lokomotif'e atlamayı başarabilirseniz oyunu bitirirsiniz. Eğer klavyeden kullandığınız tuşları beğenmiyor, yada oyunu baştan başlatmak istiyorsanız. '**Restore**' tuşuna basın.

İRON HORSE Grafik bakımından zayıf ve Konami'nin her oyununda olduğu gibi çok zor... Ancak hırsınız ile oyunu bitireceğinize inanıyorum. Burada duyurmak istediğim bir olay bu oyun için çok şahane bir poster hazırlanmış.. Poster'e bakınca süper bir oyun zannediyorsunuz. Ama aslında pek o kadar güzel değil...

RASİM MİNGÜ

HERCULES

Dünyanın en güçlü adamı diye bilinen Herkules bu sefer de bilgisayar oyunu olarak karşımızda.

İlkönce kahramanımız Herkules ekrana çıkıyor. Sonra da kötülük dolu iskelet çıkıyor. Tahmin ettiğiniz gibi iskelet yok etmeye çalışacaksınız. Bunun için elimizdeki sopayla ona olduğunca zarar vermeye çalışın. İskeletin elinde de bir kılıç var. Oyuna başladığınızda üç hakkınız var. Hakkınızın sayısını altaki roma rakamından görebilirsiniz. Oyunda çok değişik hareketler yapabilirsiniz. Bunlardan bazıları şunlar: En etkili olan kafaya darbe, tekme ve sopayla sürata vurmak. Kafaya sopayı indirebilmek için ateş düğmesine basıp joystick'i yukarı itin. İyi bir zamanlamayla bu hareketle iskeletin kafasını uçurtabilirsiniz. Arada sırada yukardan birşeylerin düştüğünü farkedeceksiniz. Bunlara sakın yaklaşmayın, çünkü bunlar bombadır. Bunlar yakınızda patlarsa, sol altta bulunan adamınızın enerji çizgisi azalır. Ayrıca iskeleton gelecek bir darbe de güç çizgisini azaltbilir. Oklarla gösterilen bu çizgi biterse bir hakkınız yanar. Arada bir de çıkan tavşan sizi şaşırtmasın, çünkü bunun hiçbir zararı yoktur. Oyun sırasında 'F1' tuşuna basarsanız, müzik yerine güzel efektlerle oynayabilirsiniz. 'F7' tuşuyla oyunu durdurabilirsiniz.

Grafiklerin ve müziğin çok güzel olduğu bu oyun Barbarian'a çok benziyor.

Ufuk METİN

DARKSIDE

Konusu uzayda geçen bir oyunun amacı, yerlerdeki 'X' işaretlerini toplayarak düşmanınızı yok etmektir.

Yüzeylerin üzerindeki uzay gemisini siz yönetiyorsunuz. Oyuna üç hakla başlıyorsunuz. İlk başta hiçbir 'X' işareti yoktur. Bunun için altaki dik çizgiler 'X' işaretine dönüştürmelisiniz. Bunu da, bir düşman serisini vurmakla yapabilirsiniz. Bir düşman serisini lazer ateşlerinizle yok etmekten sonra, yüzeyin herhangi bir yerindeki çizgi 'X' işaretine dönüşür. Şimdi bu işareti bulmalı ve ona dokunmalısınız. Tam beş tane işaret aldıktan ikinci düzeye geçiyorsunuz.

İkinci düzeydeki amaç, en büyük gemiyi yok etmektir. Bu gemi aynı zamanda da sizin en büyük düşmanınızdır. İlk önce kendi gemilerini gönderiyor üzerinize. Bunları ortadan kaldırdıktan sonra karşınıza kendisi çıkıyor. Birkaç isabetli ateş kaydettiğinizde, en büyük düşmanınızdan da kurtulabilirsiniz. Bu düzeydeki arkaplan sizi yanılgıya düşürebilir. Bundan sonra yine birinci düzeye geçiyorsunuz. Fakat yüzeyin görüntüsü değişecek ve oyun zorlaşacak. Amaç yine aynıdır. Ve bu sistem böylece gidiyor.

Sol üst köşede puanınız yazılıdır. Sağ üst köşede kaç uzay gemisinin kaldığını görebilirsiniz. Onun yanında kaç 'X' işareti toplayabildiğiniz gösteriliyor. Sol alt köşede kalkanınızın güç çizgisini görebilirsiniz. Bu çizgi bir düşmana temas ettiğinizde azalacaktır. Çizgi bittiği zamanda bir hakkınız yanar. Bu çizginin yanında da bulunduğunuz yerin adı yazılıdır. Onun yanında da 'A' ve bir sayı yazılıdır. 'A' sıfır olduğu zaman mutlaka bir yerde bir 'X' vardır. Onu bulmalısınız.

Oyunun çok fazla güzel olmadığını belirtmeliyim. Tabii karar sizin.

Ufuk METİN

International Soccer, bir diğer adıyla, Soccer II C-64'teki en iyi futbol oyunuydu. Ta ki Gary Lineker Superstar Soccer piyasaya çıkana kadar. Bu oyun Commodore'dakı büyük bir boşluğu doldurduğu gibi, kullanıcıyı uzun zaman meşgul edip zevkli anlar yaşatacak. Oyunumuz lig usulü oynanan bir oyun. Bu nedenle oyun başlangıcında karşımıza bir çok seçenek çıkıyor. Şimdi sırasıyla bunları tanıyalım.

THE LEAGUE STATUS: Burada sahip olunan **"trading point"**in miktarı, bir sezonda oynanması gereken maç sayısı, o sezon henüz kaç maç yaptığınız, kupadaki maç sayısı ve kaç sezondur takımın başında olunduğu öğrenilebilinir.

A TEAM HISTORY: Buradan kaç maç yapıp, kaçında yendiğinizi, kaç kere yenilip, kaç kere berabere kaldığımızı ve ligdeki durumunuzu öğrenebilirsiniz.

PLAY OFF TREE: Buradan ekranın sağındaki kareyi Joystick'le hareket ettirerek kupada hangi takımla hangi takımın maç yapacağını, kimin tur atladığını öğrenebilirsiniz.

GAME SCORES: Bu seçeneği lig maçından sonra seçerseniz, bütün liglerdeki takımların birbirleriyle yaptıkları karşılaşmaların sonuçlarını öğrenebilirsiniz. Eğer kupa maçından sonra seçerseniz, kupadaki maçların skorlarını görebilirsiniz. Skorları görmek için, Joystick'i yukarı aşağı itmek yeterlidir.

DIVISIONS: Burada atış tuşuna basarak üst penceredeki ligleri değiştirerek hangi ligde kimin kaçıncı sırada olduğunu görebilirsiniz. Bu pencereden ayrıca bir dahaki lig maçındaki rakibinizi de öğrenebilirsiniz.

RECREATE A PLAYER: Burada takımınızdaki bir futbolcunun ismini değiştirebilir, onların yeteneklerini arttırabilir (bunun için trading point'iniz olması lâzım), oynadıkları mevkiyi değiştirebilirsiniz. Her futbolcunun yeteneğini (skill) bir fazlalaştırmak için **"4 trading point"**e ihtiyacınız var.

A PLAYER TRADE: Burada takımınızdan bir oyuncuyu istediğiniz başka takımdan bir oyuncuyla üstüne trading point vererek değiştire-

bilirsiniz.

IMPROVE TEAM: Bunun için trading point'iniz olması lazım. Elinizdeki trading point'e göre takımınızı kuvvetlendiriyorsunuz.

SET UP TEAM: Burada ekranın sağ tarafında isimleri sarı renkli yazılan futbolcular mevkilerinde oynamıyorlar demektir. Bu nedenle onları gerçek yerlerine koymak gerekir. Bunun için sol taraftaki futbolcunun isminin yanına bakarak onun mevkisini bulun ve Joystick yardımıyla futbolcuyu esas yerine yerleştirin. Bu arada takımın toplam yeteneğinin (total skill) arttığını göreceksiniz. Takımın genç ve toplam yeteneğinin fazla olması futbolcuların hızlarını etkiler. Burada ayrıca takıma iki yedek oyuncu seçilir ve (sub) yazan yere yine Joystick yardımıyla yerleştirilir. Ayrıca burada başka takımların durumlarını da görebilir, fakat değiştiremezsiniz.

NEW LEAGUE: Bu seçenekle oyuna yeni baştan başlanır. Fakat dikkat edilmesi gereken husus bu seçenekle daha evvelden yaptığınız tüm değişiklikler silinir. Burada takım adı baştan yazılır ve sonra oyun oynanacak ülke Amerika ile İngiltere arasından seçilir. Son olarak ta bir sezonda oynanması gereken maç sayısı belirlenir.

Oyun başında yapmanız gereken ilk önce "**New League**"i seçip, şimdiye kadar anlattıklarımızı uygulamanız ve sonra "**Set up Team**"i seçerek takımı düzenlemeniz, "**a player trade**"ile futbolcu transfer etmeniz ya da "**recreate a player**" ile istediğiniz futbolcunun yeteneğini arttırmaktır. Bu aşamadan sonra maçın normal zamandan ne kadar hızlı oynanacağını, futbolcuların renklerini, orta saha ya da kalede oynamayı veya teknik direktör olmayı ayarlıyor ve maçı başlatıyorsunuz. (Burada bir arkadaşınız kaleci, sizde hem oyuncu hem de teknik direktör olabilirsiniz. Fakat kaleci'liği bilgisayar'a bırakmak en doğrusu.. Bunlar için gereken ayarlamayı Joystick'le yapıyorsunuz.) Eğer maçı başlatmadan evvel **PRACTİCE** secerseniz, bir arkadaşınıza karşı maç yapabilirsiniz. Maç başında eğer teknik direktörlüğü seçmiş iseniz takımın defans, hücum gibi fonksiyonlarını ayarlıyorsunuz. Eğer teknik direktörlüğü bilgisayara bırakmış iseniz, Bilgisayar bu işi sizin için seve seve yapıyor.

Düdükle birlikte maç başlıyor. Adamınızı pas vermesi için ateşleme düğmesine kısaca basıyorsunuz. Ya da şut çekmesi için ateş tuşuna basılı tutuyorsunuz. Ve top istediğiniz pozisyona girdiği zaman ateş tusunu bırakıyorsunuz. (Ekran üstündeki biri aşağı, diğeri yukarı doğru olan oklar arasında gidip gelen çizgi siz ateşlemeyi bırakınca ne tarafa yakın ise top o tarafa gidiyor. Bu yüzden çizgi istediğiniz yere gelince ateş tuşunu bırakın..)

Maç sırasında çalım atarken, atesleme düğmesini basılı tutmak epey yararlı oluyor. Eğer koşarken ateş tuşuna basarsanız, o zamanda daha hızlı koşuyorsunuz. Top havadan gelirken ateş tuşuna basarsanız, röväşata atarsınız. Eğer yüzünüz ekrana dönük ise kafa atarak topa müdahale edersiniz.

Oyunda rakip kale önünde çok pas verin ve kesinlikle şahsi top oynamayın.. O zaman şampiyonluklar sizi bekliyor.

Oyunun grafikleri başta da söylediğim gibi çok güzel.. Efektler harika.. Kendinizi sanki futbol sahasında zannediyorsunuz. Hoşca vakit geçireceğinize eminim...

HAKAN TİRALI

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

AMIGA

- Elektronik DF 1 Booter (Anahtar gerektirmez)
- AMIGA 5 1/4 DİSK DRIVE (40/80 Track, 880 K, MS-DOS uyumlu)
- AMIGA - C-64 EMULATÖR (Kablo ve program)
- AMIGA SOUND SAMPLER
- Çok yakında yeni AMIGA Ürünleri

Zengin C-64 ve AMIGA Programları

DİĞER ÜRÜNLERİMİZ

- ★ SKY MODEM
- ★ MULTI ICE II
- ★ EXPERT CARDRIDGE 3.1
- ★ ICE MACHINE SUPER PLUS
- ★ FİNAL CARDRIDGE
- ★ DOUBLE CARDRIDGE PLUS
- ★ DESTEK TEYP MODÜL
- ★ FAST LOAD MODÜL
- ★ SIMON BASIC MODUL
- ★ 64 K SUPER MODÜL
- ★ C-64 SES DIGITIZER
- ★ MPS 802 GROM (ROM II)

Ürünlerimiz 6 ay garantilidir
Daha fazla bilgi için liste ve
büroşur isteyiniz

- Teyp'te hızlı veya yavaş sürat seçimi
- Değişik printer kullanabilme özelliği (Commodore, Centronics, RS 232, Renkli)
- BASIC için ekstra 24 k RAM
- Game killer, sprite çarpışmalarını önleme
- Joyswap, autofire özelliği
- Kırma ve kopyalama yeteneği
- 60 K'yı 15 sn.de yükleyebilen fast load
- Amiga'ya benzer özellikler

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

YETKİLİ BAYİLERİMİZ

A B C BİLGİSAYAR
Baraj Yolu 6. Durak No 100 Hatıra Apt
Tel: 172866 ADANA

– ABDİ TİCARET
Hürriyet Cad No 2 D
Tel 17881 24026 GAZİANTEP

DATASOFT BİLGİSAYAR
Sair Eşref Bulvarı No 35/2-C
Tel. 223092 LOZAN/İZMİR

EMEK ELEKTRONİK
Mimet Cad Fıldışı İş Merkezi No. 90-2
Tel 525 47 52 FİNDIKZADE İSTANBUL

OSAM ELEKTRONİK
Bilgisayar Sanayi-Ticaret
Ebuziya Cad. Sakızlıyalı Sok No. 3
Tel 583 72 46 BAKIRKOY İSTANBUL

– UYGAR ELEKTRONİK
Rıhtım Cad. Basçavuş Sk. Yazıcıoğlu İşhanı
No. 54 K 3
Tel 336 73 54 KADIKOY/İSTANBUL

– BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı İştıntı Sok. No. 5/B
BALIKESİR

– MİKOM BİLGİSAYAR
Tunalı Hilmi Cad 32/D
Tel: 117 52 33 KAVAKLIDERE ANKARA

ADRESLERİMİZ
– Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109
K.1 Büro: 38 Tel. 146 43 83 NİSANTAŞI/İST
– Ebu Ziya Cd Özgıray Pasajı 17 Büro 32
Tel. 583 54 03 BAKIRKOY İST
– M markemalettin Cad. 37/1
Tel: 526 58 37 SİRKECİ/İSTANBUL

SAFA TANIT M 16DK211

PEKEN

BİLGİSAYAR MERKEZİ
338 30 25

Halitağa Cad. Ekşioğlu İşhanı No: 21 Altıyol Kadıköy - İSTANBUL

BİR ZAMANLAR DİSKETTE İDİLER

TEST DRIVE
PREDATOR
SKATE OR DIE
* STEALTH FIGHTER
* AIRBORNE RANGER
* DEFENDER OF CROWN
WINTER EDITION
PIRATES
SUPERSTAR SOCCER
BANGKOK KNIGHTS
LAST NINJA
SUMMER GAMES I-II
WINTER GAMES
CALIFORNIA GAMES
ACE OF ACES

* işaretli oyunlar iki kasettedir

ŞİMDİ HEPSİ KASETTE

BU AYKİ KASET OYUNLARIMIZ

SKATE CRAZY I-II
FOOT.MANAGER II
DREAM WARRIOR
NIGHT RIDER II
STUNT BIKE
NINJA SCOOTER
PRO. SNOOKER
HOPPING MAD
MANIAX GAME
RANSACK
BLOOD BROTHERS I-2-3
ALIEN SYNDROME
I.O.
GOTHIC
METROPOLIS
BIONIC COMMANDOS I-2-3
THE FLINTSTONES
HERCULES
METROPOLIS
MAGNETRON
ROAD WARRIOR
FRIGHTMARE
GUTZ
IKARI WARRIORS
A.T.F. SIMULATOR
VIXEN
SHANGHAI KARATE
MEGA DRACONUS
SAMURAI WARRIOR
TRAZ

ÜYELERİMİZE

* Bır yıl boyu her ay ücretsiz iki oyun,
* Dığer istedığı oyunlar, %50 indırımli,
* Bır yıl boyu 64'ler dergisine ücretsiz abonelik,
* Ders programlarında %25 ındırım,
* Cihaz alımlarında %5 indirim olanağı SAĞLIYORUZ.

ÇIFT KASETLİ OYUNLAR. 5.000.- TEK KASETLİ OYUNLAR: 3.000.- TL
Listenizi yapın, tutarını (posta gıderı. 2 000.- TL. ekleyerek) YAPI-KREDİ BANKASI, ALTIYOL-KADIKÖY Şubesi 848-2 No'lu PEKEN hesabına yatırıp, banka makbuzu fotokopısı ile listenizi yollayın. Kasetlerinizi hemen gönderelim.

BU AYIN SURPRİZLERİ DİSKETTE: MICKEY MOUSE-PINK PANTHER-

VIOLET COMPUTER

Commodore

AMIGA

ATARI

sinclair

Kaset ve disket proğramları

Elektronik cihazlarınızın bakım ve tamiri itinalı yapılır.

Adresimiz:

Tel: 369 05 69

disk 64

395.000 TL.
KDV Dahil

•Ağırlık: 1,7 kg
•Boyut 76 x 171 x 269 mm
•Commodore 1541 Disk Drive ile % 100 uyumludur

Utility Programlar

C - 64 Adaptörü	30.000 TL.
C - 64 Oyun kartuşu	40.000 TL.
ATARI Oyun kartuşu	25.000 TL.

Bilgisayar Super Oyun Programları Tamir ve bakımları

En ucuz, en kaliteli, tamir ve yıllık peryodik bakımlarınız için

EMEK ELEKTRONİK

Bilgi işlem merkezi
Millet Caddesi Fildişi İşmerkezi
No: 90/2 FINDIKZADE-İSTANBUL
Tel: 523 1140 - 525 47 52

DERGİMİZE ABONE OLUN... ARKADAŞLARINIZA ABONE OLMAYI TAVSİYE EDİN...

Dergimiz 64'ler sizlere ağır gelmeyecek ekonomik bir fiatla ulaşmayı hedeflemişti. Ancak sizden gelen yoğun istekler doğrultusunda dergimizin kapağına kuşe kapak yaptık. Eskiden olmayan bu kapakla dergimiz bir daha anlam kazandı ve kişiliğini buldu. Dergimiz size maliyet fiatlarının altında bir fiatla satılmaktadır. Elinizdeki bu dergi 1240 TL'ye malolmuşken, sizlere 1.000 TL.'dan satmaktayız.

Dergimizin maliyetini aşağı çekmek mümkündür. Bunun ilk şartı da dergimizin çok miktarda basılıp satılmasıdır. Baskı sayımız yükseldikçe film ve diğer hazırlıklardan maliyet üstüne binen rakamlar baskı adedine bölüneceği için çok basan derginin maliyeti de düşecektir.

Dergimiz ilk sayısında bulduğu üstteki maliyet fiatını 5.000 Adet üzerinden hesaplamıştır. Bu rakam 10.000 olursa maliyet yarı yarıya düşmeyecek belki ama % 40 daha ucuzlayacaktır. Bu da kağıt fiatlarının üstüste zam gördüğü şu günlerde bizi biraz olsun ferahlatacaktır.

Amaç çok satmak olunca sizden dileğimiz çok miktarda abone temin edilmesi için abone olmanızdır. Kendiniz abone değilseniz abone olunuz. Siz abone oldu iseniz, çevrenizdeki arkadaşlarınızın abone olması için tavsiyede bulununuz. Onların abone olmasını da sağlamaya çalışınız. Unutmayınız, varlığımız sizinle mümkün olacaktır.

64'ler

ABONE FORMU

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan . ... TL.yı **Türkiye İş Bankası İhlamur Şubesi** nezdindeki 160965 no'lu hesaba yatırdım. Dergiyi adresime göndermenizi rica ederim

İmza

Adım Soyadım .....

Adresim .....

Altı aylık 6.000.- TL. ☐ Yıllık 12.000.-TL.

SERGİ...

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

Aşağıda işaretlediğim sayıların adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini derginizin **Türkiye İş Bankası İhlamur Şubesi nezdindeki 160965** no'lu hesabına yatırdım. Banka havale mukbuzu fotokopisi ektedir. Gereğini rica ederim

☐ Nisan 88 ☐ Mayıs 88 Haziran 88
Temmuz 88

Önemli not: Posta gönderi ücreti olarak 500.- TL toplam tutara eklemeyi unutmayın

Adım
Soyadım
Adresim

Eski Sayılardaki Oyunlar

NİSAN 88 : Masters of the Universe, Out Run, Trantor, Trap Door I, Trap Door II, Bone Cruncher, Bravestarr, Athena, Deflektor, ATV Simulator, Great Giana Sisters, Fire Trap, Terramex Platoon, Flying Shark, Jakckal

MAYIS 88 : The Trainr, Rastan, Samurai Warrior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bedlam, Troll, Tetris, Black Lamb, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZİRAN 88 : I.O., Knight Games II, Traz, Magnetron, A.T.F., Frightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gothik, Pac-Land, Blood Valey, Road Wars, Northstar, Target Renegade, İkari Warriors, Winter Olympiad 88.

TEMMUZ 88 : Games: Winter Edition, Karnov, Flintstones, Power At Sea, Slimens Mine, Shanghai Karate, The Three Stooges, Bangkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Firefly

AYIN ADVENTURE'LERİ

Bu ilk köşemizde **PASSANGERS I** ve **II**'den söz edeceğim. Tutarsa sayıları altı ya da yediye çıkarılması planlanan bir dizinin ilk iki oyunu. Bir Fransız Software firması olan Infogrammes konuyu François Bourgeon'un Passengers On The Wind (Rüzgara Kapılmış Yolcular) adlı çizgi romanından almışlar

Oyunumuz ya da maceramız Fransız İhtilâli öncesi İngiltere, Fransa ve Afrika'da geçiyor. Bu ikiliyi seçmemin bir nedeni de Adventure'a yeni başlıyacaklar için onereceğim türe örnek olması için. Bana kalırsa Adventure oyununun inceliklerine yabancı olanlar oyunda ilerliyemeyince sıkılıp bırakıyorlar. Bu örnekte o yok çunku, tıpkı bir FRP gibi çoktan seçmeli bir oyun.

Oyun içinde canlandıracağınız çeşitli kişiliklerin başlıcalarından söz edersek, ilk başta bir kadın kahraman Isa gelir Konteslik ünvanı elinden alınmış bir maceraperest... Haksız yere cinâyetle suçlanmış genç bir denizci Hoel... Bu ikisinin arasında bir aşk... Bir bebek bekleyen babasından ve ülkesinden kaçan cüretkâr ve ideallerine bağlı bir İngiliz kızı Mary... Mary'nın karnındaki çocuğun babası olan bir İngiliz Subayı John Isa'nın yakın arkadaşı ve geminin doktoru olan St. Quentin. Ber esir gemisinin kaptanı Boisbeuf ve on beş kadar çeşitli ve tipik On Sekizinci Yuzyıl karakteri ..

Fransa'da geçen çeşitli maceradan sonra yukarda sözünü ettiğimiz grup bir esir gemisinde zorlu yolculukla Afrika'ya ulaşırlar. Ne yazık ki, kader onlara karşıdır, John çıldırır, Hoel hastalanır ve iki kadın kahramanımız kotü yürekli Viaroux ve Montaguere'in insafına kalırlar. Hoel'e yardım edilmesini sağlamak için İsa Dahomey kralı Kpengla'ya gider.

Anlatımımıza burada son verip devamını size bırakalım. Ve biz gelelim oyunu tanıtmaya. Grafikler son derece başarılı ve oyunun havasını çok iyi yansıtıyor. Muzık ve ses efektleri de öyle. Ekran yatay olarak ikiye bölunmüş Daha ince olan alt taraf da solda canlandırdığınız karakterin resmi sağda seçiminizi yapmanız gereken konuşma ya da hareketlerin yazıları. Üstte bazen tek büyük bir grafik bazen uzerinde açılan pencerelerde olayları canlandıran küçuk resimler

Doğru konuşmayı ya da hareketi seçtiğinizde oyun ilerliyor. Seçemezseniz ne

olur onu şimdilik bilmiyorum ama deneyeceğim

Bu oyundan söz etmemi belki klâsik Adventure oyuncuları yadırgayacak Ama amacımız çoğunluğu Adventure oyuncusu yapmak. Bunun için de albenisi yuksek, oynanabilir bir oyunu tercih ettim. Bol Adventure'li gunler dileğiyle eleştirilerinizi, mektuplarınızı bekliyorum. Adresimiz bildiğiniz gibi...

YARIŞMA

Köşemizin açılısı nedeniyle bu ayki yarışmamızı konumuza uygun seçtik.

Orta Çağ'da karlı bir kış günü. Herhangi bir sebepten dolayı sizi öldürmeye azmetmiş kişiler peşinizde yollara düştünüz. Sırtınızda içi kuru ekmek dolu bir torba, boynunuza asılı içi su dolu bir deri tulum ve elinizde gerekirse yakabileceğiniz bir meşale var. Yolunuzun önünde bir şato çıktı ama, ortalıkta kimseler görünmüyor. Şatoya saklanarak peşinizdekileri atlatmayı umuyorsunuz. Tam şatonun kapısının kenarında karlar üzerinde bir kılıç, bir kese altın ve bir deste anahtar görüyorsunuz. Üzerinizde üç eşyadan yani ekmek, su ve meşaleden birini bırakıp kapının yanındaki üç eşyadan yâni kılıç, altın dolu kese veya anahtar destesinden hangisini alırsınız.

Hangisini neden bırakıp hangisini neden aldığınızı kısaca bize yazın. En tutarlı cevabı yazan arkadaşımızın mektubu gelecek sayıda yayınlanacağı gibi sürpriz armağanlar kazanacaktır...

ADVENTURE'lar

Ahmet YILDIRIM

Dergimizin adı 64'ler olur da köşemizin adı Adventure'ler olmaz mı? Olur diye karar verdik ama daha iyi bir önerisi olana köşemiz açık.

Adventure köşemizi açtık ve hatta DEFENDER OF CROWN'ın tam açıklamasını yayınlayacağımızı da müjdeledik ama bütün bunları damdan düşer gibi yapmak yerine Adventure'ün doğuşundan başlayarak günümüze nasıl geldiği:Ne olup ne olmadığı; ne gibi türlere ayrıldığı; İyi bir adventure'ün nasıl olması gerektiği. Ve nihayet de yeni başlayacaklara önerilerimizin neler olacağını içeren bir yazı,yerimiz yetmezse bir yazı dizisiyle anlatmaya çalışacağım. Çalışacağım diyorum çünki bu köşeyi Sayın Genel Yayın Yönetmeni Abdurrahman Pala benim sırtıma yıkmış durumda.

Önce adından söz edelim. Niye Adventure (Macera)... Bir film seyrederken siz olayların dışında kalıp sadece seyredersiniz (nadiren filmin başarısına bağlı olarak siz filmin kahramanıyla özdeşleşirsiniz). Buna karşılık konumuz olan oyun türünde siz şöyle yada böyle oyunun içindesiniz. kahraman sizsiniz ve kaderiniz sizin elinizde ve oyunun hiç bir yerinde geleceğinizden emin değilsiniz. Tam mutlu sona ulaştığınızı sanırken birde bakarsınız ki azrail, bir canavar, bir büyücü veya başka bir kılıkta karşınıza çıkıvermiş...

Evet hikâyemiz çok uzun yıllar öncesine Dinozorlar dönemine kadar uzanıyor. Bundan çok değil yaklaşık otuz yıl kadar önce Bilgisayar dünyasına Dinozor Bilgisayarlar hâkimken ve Amerika'-

Sevgili Adventure'cılar

Adventure köşesi açmanın zamanı geldiğin inandığımızda bu köşede neler yapmamız gerektiğini Genel Yayın Yönetmeni, Abdurrahman PALA, Yazı İşleri Müdürü Tayfun TÖZEN ve bendeniz Ahmet YILIRIM tasarlarken, bir konu bizi oldukça uğraştırmıştı. Bu, konunun çözümünü siz okurlarımıza bırakmaya karar verdik.

Tartışmanın konusu bir Adventure'ın komple çözümünü yayınlamak ne dereceye kadar doğru bir harekettir biçimindeydi. Yayın yönetmenimizin fikri yayınlaması yönündeydi. Doğru olanı okuyucunun seçmesi gerektiğini söyledi. ben ise çözümün tamamının bir sayıda yayınlanmaması düşüncesindeydim. Bana göre komple çözümü vermek eğlenmek için bir labirente giren (her ne kadar böyle eğlence labirentleri daha yurdumuzda yoksa da daha iyi bir benzetme bulamadım özür dilerim) birine **"hayır sen bu işi beceremiyeceksin burada boşuna uğraşıp durma tut elimi seni sağ salim dışarıya çıkarayım"** demeye benziyor. Halbuki o şahıs oraya, kapıda para verip girmişti ve içerdi kaybolmak bile onun için bir zevkti. Ayrıca bir Adventure'da biri için çok zor gelen çözüm başkası için bir anlık hadise olabilir. Ve belki de o kişi bir sonraki odaya girebilse oyunu sonuna kadar çözebilir.

Bana kalırsa bir adventure için başlangıçta konusundan bahsetmek, söz edilmesi gerekenlerden söz etmek ve açılıştaki birkaç komutu vermek. Ve arkadaşlarımıza bir iki aylık süre tanıyıp ondan sonra tam çözümü yayınlamak en doğrusu.

Karar sizin...

Yapmanızı istediğim bir tercih daha var. O da Genel Yönetmenimiz benden her ay derginin belirli sayfalarını doldurmamı istiyor. Ayrılan bu sayfaları kendi keyfime göre doldurmamı mı istersiniz? Yoksa sizin isteğinize göre doldurmamı mı? Sizin isteğinizi öğrenmemim bir tek yolu var bana yazmanız!...

Sizden dileğim yazdıklarınızın okunabilir olması ve Adventure ile ilgili olması (benim köşeme yazacaklardan söz ediyorum elbette).

Bir başka çağrı daha oturduğum yerden gidiş-dönüş toplam üç saat uzakta ve dokuz saat mesaisi olan bir işte çalışıyorum. Dergideki görevim tamamen hobi niteliğinde olduğundan bana uyuyabilecek biraz zaman kalması için arkadaşlarımdan çözdükleri Adventure'ları (tamamen olması şart değil, oldukça ilerlemiş olmak da yeter) misafir yazar olarak dergimize göndermeleri. Yazısı çıkacak arkadaşlarımızı elbette ödüllendireceğiz.

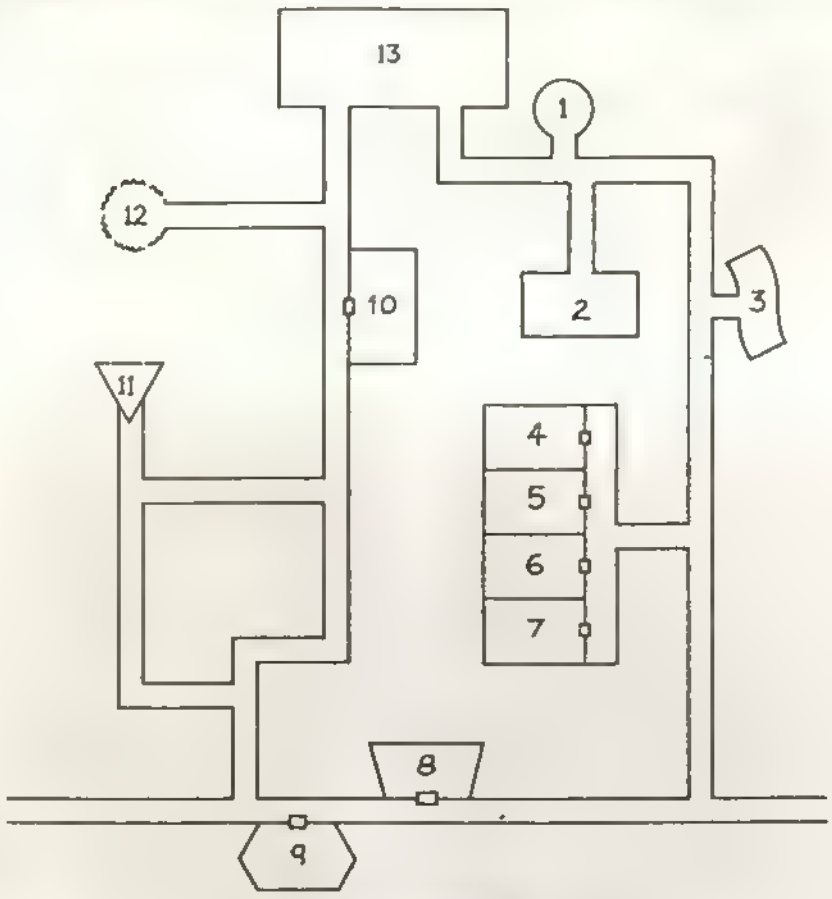
da millet Kızma birader, Banker, Monopoly gibi oyunlardan bıktığında Arnson ve Gyagax adında iki kişi Dungeons and Dragons **(Dehlizler ve Canavarlar)** oyunu icat ettiler. Bugün bile Fantasy role Playing Games adı altında çok yaygın olarak oynanan bu oyun ülkeyi bir hastalık gibi sardı. Bu gerçeküstü oyunu genellikle hafta sonları bankacılar, doktorlar, teknisyenler bilgisayarcılar gibi aklınıza gelen ve gelmeyen mesleklerden insanlar oynamaya başladı.

Bu FRP diye kısaca adlandırıcağımız oyundan ayrıntılı olarak söze tmek istiyorum çünki hem Adventure'un atası hem de sınırsız benzerlikleri var.

Oyunu Dungeon Master diye adlandırılan biri yönetiyordu. Ve oyuncuların her biri oyuna uygun çeşitli karaktereri canlandırıyordu. Bu elbette ki oynayanların yaratıcılığını, tehlikelerden kurtulma becerilerini sınırsız olarak geniş-lettiğinden ve hiç bir şey önceden kestirelemediğinden mükemmel bir olaydı. Nitekim bugün bile bilgisayarların bu kadar yaygınlaşmasına rağmen bu oyun gittikçe artan ilgiyle oynanmakta.

bu FRP'lerin klâsikleşmiş yapısı şöyleydi: Oyuncular kendi yapılarına uygun gördükleri çeşitli rolleri üstleniyorlardı. Örneğin bir peri, bir büyücü, bir savaşçı, bir prenses, bir soytarı, bir kral olabilirlerdi. Bu oyunlar ilk başlarda konuların genellikle Tolkiens' in Lord Of The Rings (Halkaların Efendisi) Kitabından alıyordu. Aynı yazarın kitabından alınan Hobbitt adlı adventure'ın bu kadar tutulması boşuna değil elbet.

Şimdilerde her şeyi hazırlanıp kotarılmış olarak satılan bu oyunları daha öncelerde Dungeon Master, oyuncular gelmeden oyunun ana temasını kararlaştırıyordu. Oyuncuların hareket edeceği mekanların bir haritasını çıkarıyordu. Toplanması için çeşitli hazineler ve heyecan katsın diye de bol miktarda tehlikeleri bu haritaya işaretliyordu.



DUNGEON AND DRAGONS
Oyununa örnek bir harita ve açıklamaları

1. Bahçeye çıkış
2. İçinde harita, kılıç ve çakı olan oda
3. Altıncı odaya ışınlama
4. Dev bir örümceğin koruduğu hazineli oda
5. Altı cüceli oda
6. Boş hücre
7. Boş hücre. Dikkat kapısı arkadan kapanır,
8. Büyücü'nün odası. Kurtulmak için sihir seviyenis 4 olmalı
9. İkinci odaya ışınlama
10. Büyücü'nün şapkası olan oda. Sihir seviyesi 8 olan alabilir.
11. Dehlis. Buradan kurtuluş yok..
12. Çıkmaz dehlis,
13. Büyük taht salonu. Yakut gözlü heykelin gözlerinden biri çıkarılırsa yakutu alırsınız.

Oyun başladığında oyuncular sırayla istedikleri yönde (Kuzey, Güney, Doğu, Batı, Yukarı, Aşağı gibi) haritadaki odalara girip çıkıyorlardı. Her biri numaralanmış olan bu odalara bir oyuncu girdiğinde oyunu yöneten diğerlerine göstermediği bir listeden o odanın durumunu, varsa alınabilecek eşyayı ya da karşılaşılabilecek tehlikeyi bildiriyordu.

Böylece oyuncu aklına, yaratıcılığına ve oyundaki maharetine göre mümkünse ve varsa o odadaki eşyayı alarak tehlikeden kaçarak, döğüşerek kurtulmaya çalışıyordu.

Oyunun albenisi insan mühayyilesinin sınırsızlığında harmanlanan bu sihirler dünyasında gizliydi. Olanakların sınırsızlığı nedeniyle aynı oyunu ikinci kez oynama diye bir durum hiç bir zaman oluşmuyordu. Söylentilere göre bütün bir hafta sonu oynanan oyun çoğu kez gelecek hafta sonu devam etmek üzere yarıda bırakılıyordu.

Bu hafta sonu oyunlarından işlerine dönen bilgisayarcılar nerede kaldıklarını hatırlamak için gerekli gördükleri bilgileri Pazartesi sabahı gelir gelmez bilgisayara kaydetmeye başladılar.

Altmışlı yılların başında Digital Equipment Corporation FDP-10 adı altında orta büyüklükte bir bilgisayarı piyasaya sürdü. Bu bil-

gisayar öyle tuttu ki tüm araştırma kuruluşları ve Üniversiteler bu sistemi kurdurdular. Ve makine için sayısız program yazıldı. 1970'te Arpanet adı altında tüm bu bilgisayarları modem ile birbirine bağlayan bilgisayar ağı oluşturuldu. Ama o günlerde yabancıların sisteme girmesini önleyen bir güvenlik önlemi almak kimsenin aklına gelmedi. Bir telefon numarasını bilen sisteme kolaylıkla girebiliyordu. Bu canı sıkılan Hacker'ler için mükemmel bir oyun sahasıydı.

Yine yetmişli yılların başında sonraları MDL adını alacak olan Muddle bilgisayar dili geliştirildi. Lisp'in yerini tam olarak tutamıyan bu dille Dynamic Modelling Group adında bir firma yukarda sözünü ettiğimiz oyunu bilgisayara uyarladı. Ve Arpanet'e girebilen herkes bu oyunu oynayabiliyordu. Oyunun yaratıcılarının başında Dave Lebling vardı.

Öte yandan Tony Crowther ve Don Woods Stanford Üniversitesi bilgisayarının zamanından çaldıkları sürelerde aynı türden bir oyunu programlıyorlardı.

Artık Adventure adını alan bu oyun (Bu lik adventure, günümüzde Melbourne House firmasının Classic Adventure adı altında satılmaktadır) 1977'de Massachusets Institut Of Technologie yani kısaca MIT'e ulaştığında beklenen gerçekleşti. Herkes işi gücü bırakmış bu oyunu çözmeye uğraşıyordu. Söylentilere göre bu durum Bilgisayar teknolojisinin gelişimini tam iki hafta geçiktirmiş.

Tabii oyunu çözen bazı akıl evveller daha iyisini yapmaya soyundular. Bunlardan biri Bruce Daniels'tı. Sanki başka yapacak işi yokmuş gibi oyunu Makine Kodu çözümleyicisiyle harfi harfine inceledi.

Aynı günlerde Tim Anderson adında bir Hacker, Dave Lebling grubuna katıldı. Ve ikisi parser denilen adventure yazım tekniğini yarattılar. Daha önce Trivia adlı oyunla adını duyurmuş olan Marc Blank da gruba katıldı. Anderson, Blank ve Daniels Zork adlı Adventure'ın ilk biçimini oluşturdular.

Trivia adlı oyun bıkılma noktasına gelmişti adventure'ın tadını alanlar Zork'a bala üşüşen sinekler gibi saldırdılar. Her şey iyi hoştu da küçük bir güçlük vardı, çünki program en az üç yüz kilobyte'lık belleğe ya da Data saklama birimine ihtiyaç duyuyordu. Ve bu da o gün için kockoca bir sistem demekti.

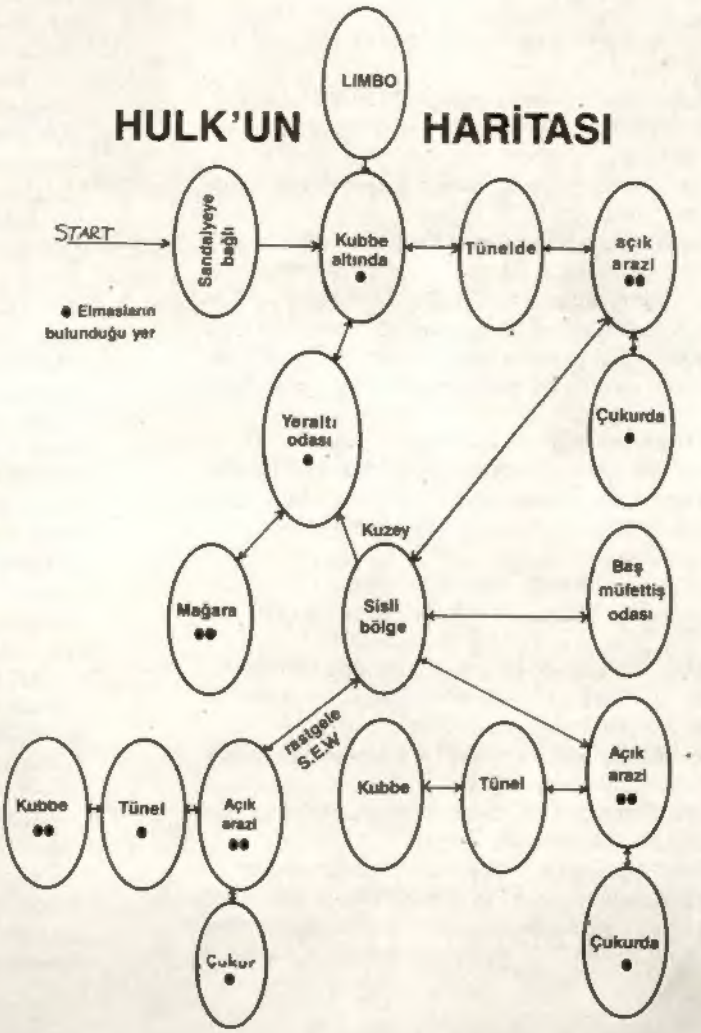
Aynı günlerde bir başka ikili Jobs ve Wozniak evlerinin garajında yeni bir çağın açılışına sebep olacak makineyi toparlıyorlardı. Sonraları Apple adını alacak bu bilgisayarı önce kendileri, sonra arkadaşları ve daha sonra da tüm dünya için üretmeye başladılar.

Artık Adventure gemisi güvenilir limanlara (ya da evlerimize) doğru yola çıkabilirdi.

Gerçekten de FRP ile karşılaştırdığımızda hele günümüzün bireyci anlayışını da göz önüne alırsak artık beş altı kişinin boş zamanını ayarlamak yoktu. İstediğiniz zaman oyunu oynuyor yarım kaldığında o haliyle kaydediyor ve sonra tekrar devam edebiliyordunuz. Ayrıca rakibiniz olan bilgisayarı istediğiniz zorluk derecesinde oynatabiliyordunuz.

İlk adventure'ler Text-Only dediğimiz sadece yazıya dayanan türdendi. Daha sonraları buna resimlerde eklendi. Ve böylece tür ayrımı noktasına geldik. Ve adventure'le text-only olmalı diyenlerle Guild Of Thieves'in ya da Jinxter'in resimlerine itirazınız diye soranlar arasında bir tartışma başladı.

Bu sayımızda bu kadar yeter dedikten sonra gelecek sayamızda itibaren kaldığımız yerden devam edeceğiz.



DEFENDER OF THE CROWN

Eğer İNGİLTERE KRALI olmak istiyorsanız bu oyun tam size göre demektir. Güzel grafikleri, müziği, ses efektleri ve sürükleyici senaryosuyla güzel bir oyun...

Oyunun senaryosu, İNGİLTERE KRALI'nın öldürülüp tacın çalınmasıyla başlar.

Oyunun amacı bir Saxon lordunun tüm norman kalelerini almasıdır. Tabiki temennimiz bu lordun siz olmasıdır. Harita 3 Saxon ve 3 norman kalesi vardır. Ve siz bu 3 Saxon kalesinden birine yerleşeceksiniz. Oyunu bitirmeyi garantilemek istiyorsanız, kaleniz Cumbaria'da çıkana kadar yükleyin.

LEADERSHIP: (Önderlik kabiliyeti) Savaşlardaki başarınızı etkiler. Eğer bu özelliğinizi arttırmak istiyorsanız, 3 kere üstüste turnuva kazanın. (Onur için fame)

JOUSTİNG: (Mızrak kullanma kabiliyeti) Turnuvalarda mızrağınızın oynama derecesini gösterir. Örnek olarak bu özelliği "strong" olan'ın mızrağı çok hafif sarsılırken, "**weak**" olanınkini kontrol etmek çok zordur. (Bu özellik oyun boyunca değişmez).

SWORDPLAY: (Kılıç kullanma özelliği) Bu özellik gece baskınlarındaki (Go Raiding) enerji düzeyini gösterir. (Bu özellik oyun boyunca değişmez)

İsterseniz oyuna başlamadan evvel seçeneklere ve bazı ipuçlarına göz atalım.

TOURNAMENT: Bu bir çeşit turnuva oluyor. Burada at üzerinde TOPRAK (land) için veyahut onur için (fame) döğüşüyorsunuz. Turnuvadan önce, yani oyunun başında düşmanlarınızın özelliklerini bir yere kaydedin. Ve buna göre turnuvada karşı düşmanınızı ona göre seçin. Turnuva sahasında Saxon da olsa norman lord'unu rakip seçebiliyorsunuz.

PÜF NOKTASI: mızrağınızı rakibinizin kalkanın altına nişan alın ve rakip iyice yaklaşınca joystiğinizi ileri itip ateş tuşuna basın. Sakın mızrağınızla rakibinizin a tına nişan almayın. Yoksa bütün topraklarınız alınır ve oyunu bitirme umudunuz kalmaz.

CONQUEST: Bu seçeneği seçince karşınıza 3 ayrı seçenek çıkacak, bunlar: READ MAP, MOVE ARMY ve TRANSFERDİR.

READ MAP: bu seçenekle harita hakkında bilgi edinebilirsiniz. Bu seçenek ile sefera çıkmadan önce saldıracağınız yerin özelliklerini öğrenebilirsiniz.

MOVE ARMY: Ordunuzu yakınlara hareket ettirebilirsiniz veya saldırabilirsiniz.

TRANSFER: Garnizondan orduya ikmal yapabilirsiniz. Yalnız ordunuzun kalede olması lazım.

GO RAİDİNG: Bu seçenek diğer lord'lardan para çalmak içindir. Bu bölümde karşınıza iki asker çıkacak. Bunlardan ilkinin gücü azdır fakat sizi epey zorlar. İkinci bölümde tavsiyemiz kılıcınızla kendinizi koruyarak yukarı çıkıp askerin işini orada bitirmektir. Burada kullanılması gereken 3 taktik vardır.

1. TAKTİK: Eğer askere üstüste iki kere hızlı bir şekilde vurup korunmaya geçin (Joystick yukarı)

2. TAKTİK: Askere ilk önce geri çekilerek vurun sonra. da üzerine yürüyerek bir iki kere vurup korunmaya çekilin. (Joystick geri ve ateş tuşu basılı" geri vuruş için).

3. TAKTİK: Bu taktik bölümde merdivenleri çıkmak için kullanılır. Burada yapılacak iş joystiği çapraz'a itip askerin yukarı çıkmasını sağlamaktır.

NOT: KALESİNE BASKIN DÜZENLEYECEĞİNİZ NORMAN'IN SWORDPLAY'İ DÜŞÜK OLSUN.

Ayrıca size kız kurtarma teklifi yapılırsa MUHAKKAK KABUL EDİN yoksa güzel bir hanımefendiyi kaçıracağınız gibi 20 asker ve kızın ağabeyinin topraklarını da kaçırmış olacaksınız kabul ettiğiniz takdirde yine gece baskını yapacağınızı da unutmayın.

BUY ARMY: EĞER ordunuzu yenilemek veya güçlendirmek için bu seçeneği seçin. İlk 2 hamleden sonra buy army yapıp alabileceğiniz kadar şovalye alın. (Notthingam'da 3. hamleden sonra) ve böylece daha güçlü bir ordunuz olacak.

PASS: Zaman geçirmek için. Yahut para birikmesi için. Sakın kötü durumda olmadığınız sürece bu seçeneğe başvurmayınız.

SAVAŞLARDA KULLANACAĞINIZ TAKTİKLER

FERACAIUS ATTACK: Bu taktiği asker sayınız düşmanınızdan az olduğu zaman seçin. (arada çok fazla fark olmasın.)

STAND AND FIGHT: Bu taktik düşmanla aranızda fark olmayınca göğüs göğüse çarpışmak için seçilir. Veya savunma için.

BOMBARD: Eğer düşmana karşı büyük asker farkına sahipseniz ve işini kolay bitirmek için bire bir taktiktir. Bu taktiği şovalyeleriniz ne kadar fazla olursa taktik o kadar işe yarar.

OUTFLANK: Eğer askerlerinizi ve şovalyelerinizin ortaklaşa savaştıracak bir taktik arıyorsanız bu taktiği seçin. Bu taktikte düşmanınızın çevresini sarıp öyle yok ediyorsunuz. (Veya yok oluyorsunuz). Çok asker ve şovalyeniz yoksa bu taktik size yaramaz.

RETREAT: Nedendir bilmem ama bu taktiği çok severim. Çünkü bu taktik bir adamla da çalışır. Bu taktik tabanları yağlama taktiği size dostça bir tavsiye onurunuz kırılsa da kaçmayı seçmekten çekinmeyin. Eğer ordunuzun son şövalyesine kadar yokolmasını istiyorsanız, o bizi ilgilendirmez.

Tam otomatik televizyona kavuştuk!

Türkiye sonunda, tüm işlemlerini kendisi yapan mükemmel bir televizyona, "tam otomatik televizyon"a kavuştu.

Siz koltuğunuzda oturun, uzaktan kumanda cihazınızın tuşlarına dokunun...

Toshiba Spacemaster -uydu yayınları dahil- kanalları kendisi arayıp, kendisi bulsun. Arama işlemini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster yayın sistemini kendisi seçsin. Hangi sistemi seçtiğini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster renk-ışık-ses ayarlarını kendisi yapsın. Ayar işlemlerini ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster, seçeceğiniz süre sonunda kapanmak üzere, kendini ayarlasın ve bu süre sonunda kendiliğinden kapansın. Otomatik kapanışa ne kadar süre kaldığını ekranında göstersin...

Toshiba Spacemaster tam otomatiktir.

Otomatik işlemleri, hassas istasyon ayarı, görüntü eşliksiz ses kesme özelliği, 11 sistemi, Microchip tuner'ı, 56 cm In-Line (Blackstripe) resim tüpü, 16 program hafızası, modern tasarımıyla çağımıza yakışan televizyondur.

Siz de bu televizyona kavuşun!

TOSHIBA

SPACE MASTER

"Çağımıza bu televizyon yakışır"

BEKO ve AYGAZ bayilerinde

Koç

Bisikletli

GÜNLERE MERHABA

Beldesan

Koç Beko Ticaret A.S. İstiklal Caddesi No: 349 Beyoğlu-İstanbul Tel: 152 4900 (7 hat) - 146 6406 **İzmir:** 18 2000 **Ankara:** 117 3125 **Adana:** 280 835-280 265